MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

# 月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
September. 1993 No.98



平成5年9月1日(毎月1回1日発行)
第8巻第16号通巻第98号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

9

特別定価
550 yen



超激震のニューゲーム
餓狼伝説スペシャル
サムライスピリッツ
エアーコンバット

攻略街道まっしぐら!!
ワールドヒーローズ2/マクロスII
魔法大作戦/パニッシャー
機動戦士ガンダム/戦国エース
アウトランナーズ/ガイアポリス
ストII ダッシュターボ/マッスルボマー

NEW GAME PATROL
ハイパーデュエル/バーニングライバル
ヘビースマッシュ/龍神/エメラルディア
おいしいパズルはいりませんか

全員プレゼントテレカ応募券付き!!
最高の付録!! VIDEO & CD of ALL PERFECT III

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳™
コミック




キャッチ・ザ・ハート
TAITO®



株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808
㈱タイトーは、ウィリアムズ社/ミッドウェイ社/バーリー社の、日本国及び台湾を除く東南アジア地区総合代理店です。

# 渋いダンクを決めてみな!

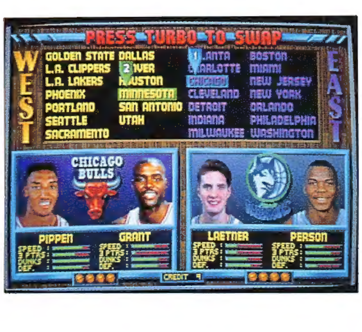
## 超興奮。噂のNBA、遂に上陸。

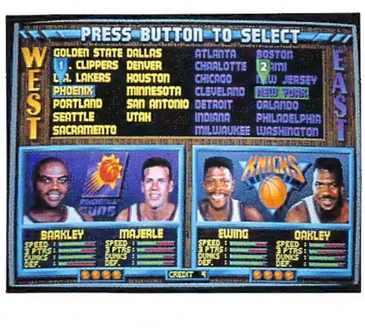
# NBA JAM



街のNBA大好き少年・少女も驚きのバスケットボール・ゲームが遂に上陸!
あのC・バークレーをはじめP・ユーイング、S・ピッペンなど、
全米27チーム・54名のスーパースターの動き、技、顔までをリアルな画像で再現。
宙を舞うジャンプ、ゴール下の壮絶なバトルなど、エキサイト・シーンの連続だ。
一度やったら、必殺ダンクシュートを決めたくなること間違いなし。
この興奮を見逃すな!!







史上最大の武闘会(バトル)が始まる……
八月四日発売
28,000円(税別)
©SNK 1993
SAMURAI SPIRITS™
斬り捨て御免の新・対戦、参上!
ネオジオ専用ロムカセット〈118メガ〉サムライスピリッツ

# 頂点に君臨する餓狼は誰だ!




**餓狼伝説と餓狼2のキャラが入り乱れて対戦で激突!**



見よ、この不敵なつら構え。君はどのキャラを選ぶ?

圧倒的な人気だった餓狼伝説2の続編、餓狼伝説スペシャルがゲームセンターに早くも登場する。前作のルールを基本に、今度は闇の三闘士とクラウザーが使えるようになる。しかし、それだけではない。ギースなど餓狼伝説に出てきたキャラが3人、マイキャラとして使えるようになるのだ。

今までのキャラクターも、必殺技その他に、若干の変更が加えられる。自分のキャラクターがどのようになるのか、楽しみだし心配でもある。また、キャラによっては新しい必殺技が加えられるらしいので、期待して待とう。

## 連続技と新超必殺技が登場!

基本的に、対戦ゲームとしてこのゲームは作られている。そこで、餓狼伝説2では存在しなかった、連続技ができるようになる予定だ。今まで華麗な技を見せてくれたが頂点までは今一歩だったテリーが、これで強くなるかもしれない。このため、ほとんどのキャラで技の性能に調整が加えられている。

また、新しいキャラにもすべて超必殺技が加えられる。アクセル・ホークはアクセルラッシュらしいと見当がつく。しかしたいていの新キャラは、見たことのない本当の新超必殺技になりそうだ。コマンド探しが再び熱くなるだろう。

## あの餓狼伝説のギースが使える!

まず、キャラクター選択画面を見てほしい。なんと、合計15人のキャラクターの顔が表示されている。

その中には、餓狼伝説の究極の悪役、ギースがキャラ選択画面にいる。ほかに、餓狼伝説に敵として登場した、タン・フー・ルー、ダック・キングが使えるようになっている。

もちろん、餓狼伝説2の三闘士、ビリー・カーン、アクセル・ホーク、ローレンス・ブラッドとクラウザーも使える。餓狼伝説と餓狼伝説2のキャラが入り乱れて、新たな対戦サバイバルが行われるのである。

もちろん、新キャラには新しいステージと、ライン移動攻撃・避け攻撃と今までになかった技の数々が加えられる。他のキャラに見劣りがしないように、技の数が増えたのだ。

そういうわけで、さっそく新しいキャラクターの技の数々を紹介していこう。


今度はギースが登場するぞ。



## ビリー・カーン

**使用する武術…棒術**
**登場ステージ…イギリス(ロンドン) 古城内部**

ビリーはあいかわらずリーチのある攻撃で、相手をよせつけない闘いができる。新しく避け攻撃と挑発ポーズも加えられ、他のキャラにひけを取らない多彩な棒術を駆使できるぞ。

### 必殺技

**中段三節棍突き ←ためて→AorC**

餓狼伝説2で体力を削りとられたあの攻撃だ。棒を水平に突き出してから引き戻す。強力な攻撃だけにため技になるのもやむをえないところ。

**雀落とし ↙ためて↗AorC**

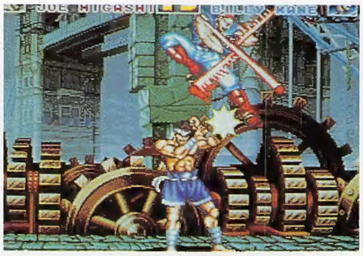
棒を斜め上に突き出して、跳んでくる敵をたたき落とす。強力な対空兵器だ。

**旋風棍 AorCボタン連打**

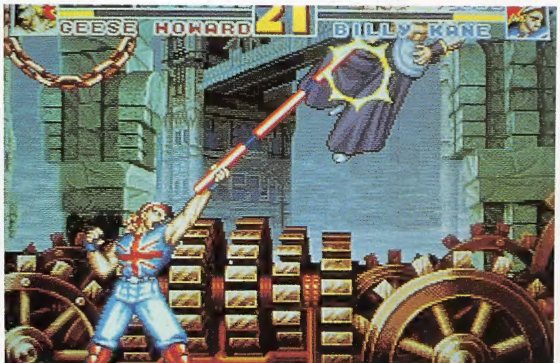
頭上で棒を回転させて攻撃する。餓狼伝説2では無敵に近い技だったが、今回はそれほど強くないようだ。そのかわり棒を当てられる。

**強襲飛翔棍 ↙↓↘→BorC**

あの別名棒高跳びアタックだ。画面外まで跳び上がり、急降下して体当たりする。相手プレイヤーには脅威だ。



落ちてくる強襲飛翔棍の位置を見定めるのが厄介だ。どの程度有効な技なのか?。



雀落としは、強力な対空兵器だ。狙うのがやや難しそう。



## アクセル・ホーク

**使用する武術…プロボクシング**
**登場ステージ…特設野外リング**

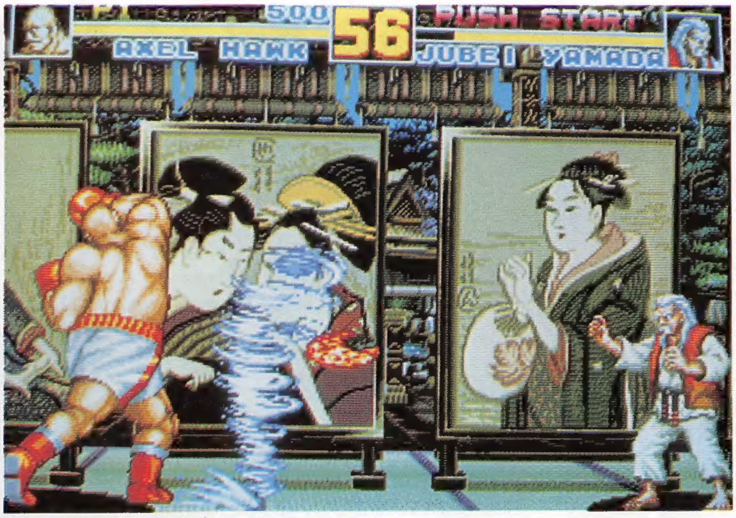
かつてコンピュータ戦ではパターンで攻撃してきてくれたのでなんとかなった。しかし、対戦で使うと強い強い。強力なフック・アッパーでガンガン押すブルファイターぶりは、他のプレイヤーを恐怖のどん底に陥れるであろう。

### 必殺技

**トルネード・アッパー ↓↘→AorC**

餓狼2のときの飛び道具と

形が違って、竜巻状の気を出して攻撃する。一見、マイケル・マックス風。
**スマッシュ・ボンバー ↙ためて→AorC**
強く踏み出し、突っこんで強力なアッパーを繰り出す。他の技と組み合わせて使うと強力な威力を発揮しそう。
**アクセル・ダンス**
その場で無数のパンチを繰り出す。狂ったように振り回しているので怖い。
そのほかに、相手をつかんで電撃ロープに吹っとばす技（エレキアタック）も使える。



新しい飛び道具だ。

## ローレンス・ブラッド

**使用する武術…我流マタドール殺法**
**登場ステージ…スペイン（パンプローナ）闘牛場**

長身からマント、サーベルを使い強烈な攻撃をしかけてくるローレンス。餓狼2よりも小技やジャンプ攻撃の種類が若干増えた。スピードは速くないが、あいかわらず一発一発の威力は強烈だ。

**必殺技**

**ブラッディサーベル ←↙↓↘→AorC**
マントの陰からサーベルを突いてくる。非常に強い威力だったが、今回はどこかに弱点がありそうだ。
**ブラッディスピン ←ためて→BorD**
相手に向かって頭から突っこみ、回転攻撃を行なう。
**ブラッディカッター ↓ためて↑C**
空中で一回転した反動を利用して、マントをカッターのように振り回す。飛び道具の際に使えそう。
さらに、マントを使っての投げや空中投げもできるぞ。



出たぁ〜サーベル。超威力。

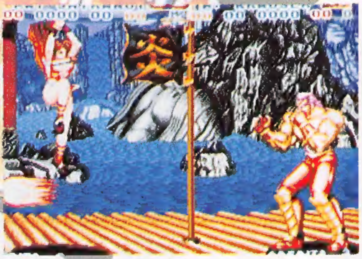
## ヴォルフガング・クラウザー

**使用する武術…総合格闘術**
**登場ステージ…ドイツ（ミッテルビルテ）オペラ座の舞台**

クラウザーはでかく、迫力満点。ブリッツボールで押しまくれる攻撃が、今度は自分ですることができるのだ。新たにしゃがみ攻撃が加えられて、避け攻撃も使えるようになった。

**必殺技**

**上段ブリッツボール ↓↙←AorC**
**下段ブリッツボール ↓↙←BorD**
手に炎状の気をためて、相手に投げつける。コマンド技なのでガンガン撃てるぞ。
**レッグトマホーク ↓↘→BorD**
クラウザー流の浴びせ蹴り。威力は抜群だ。
**当て身投げ ←↙↓↘→↗AorC**
相手の攻撃を受け止め、その流れを利用して投げる。


舞ステージで下段ブリッツボールを撃ちまくる。

## ダック・キング

**使用する武術…マーシャルアーツ**
**登場ステージ…アメリカ（ベイエリア）観客が声援し、ライトが光るにぎやかなステージ上で闘う**

テリーに完敗した彼は、打倒テリーを目指して日夜猛特訓を繰り返していた。今回はその成果を試し、再びテリーと闘って世界最強の座を勝ちとるために出場する。
前作よりぐっとセンスアップした彼は、ダンス格闘家として異名をとるほど華麗な技を披露してくれる。

**必殺技**

**ヘッドスピンアタック ←ためてAorC**
空中で回転しながら体当りする。餓狼伝説でも出てきたダックの得意技。
**ブレイクストーム↓↘→↗BorD**
地面でブレイクダンスのように5〜6回回転し、そのまま垂直ジャンプしながらキックで攻撃する。
**ビートラッシュ →←→C**
踊りながら移動して攻撃する。最後は腕を突き出してダメージを与える。
**ダンシングダイブ↓↙←BorD**
後ろに跳んだあと、反動を利用して斜め上にジャンプしながらひざで蹴り上げる。空中での攻防に強そう。
**ニードルロー↘の最中にD**
高速でスライディングする敵の足元をすくう技だ。


ブレイクダンス風対空兵器だ。


踊ったうえにパンチをぶちこむビートラッシュ。

## タン・フー・ルー

**使用する武術…八極拳**
**登場するステージ…中国（河北省）雨上がりの山中、水墨画のように連なる山々を眺めながら闘う**

ジェフ亡き後、残されたボガード兄弟を育てたのはこのタン・フー・ルーであった。今回は、ジェフの敵ギースを倒し、さらに巨大な悪の根源を打倒するために登場する。

一見ひょうきんなハゲたじいさんが、闘うとなれば一転して鋭い動きを見せてくれる。小技がとても速い中国拳法らしい攻めが実に軽快だ。

**必殺技**

**箭疾歩　↓↙←A or C**
少し気合をため、相手に突きを打ちこむ。八極拳独特の攻撃だ。

**撃放　Cボタン連打**
体全体で気合をためて、巨大なオーラを発散させる。見るからに凄そうな対空兵器。

**烈千脚　↙ためて↗B or D**
敵の体をよじ登り、数発蹴りこむ。そのあとバク転で着地する。接近戦用の技。

**衝波　↙ためて→A or C**
交差させた両腕から、衝撃波を発する。射程は限られているが飛び道具の一種。



カッコいい対空兵器、撃放だ。



両手から気を発する衝波。かなり使えそう。



## ギース・ハワード

**使用する武術…古武術**
**登場するステージ…アメリカ（サウスタウン）　ギースの建てさせた東洋風の庭園の中、甲冑コレクションの前で闘う**

餓狼伝説の一件以来、死亡したと思われていたが、実は地獄の淵から蘇っていたのである。今回の彼の目的は、表世界へ出てきたクラウザーの息の根を止めることである。

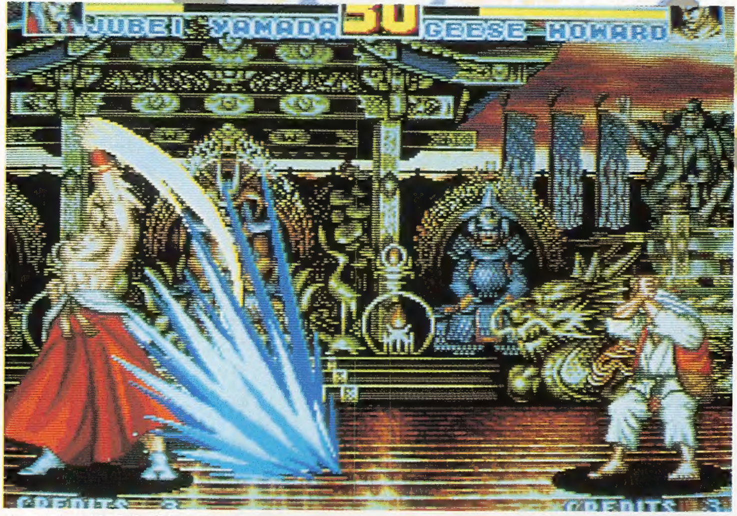
ギースの肉体は前作同様鍛えられており、パワー満点だ。必殺技はどれも強力で、小手先の技をはね返すパワーの持ち主。

**必殺技**

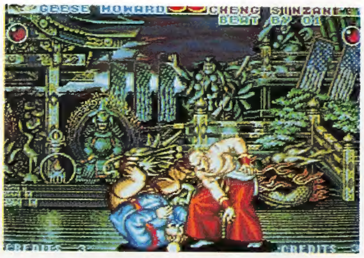
**烈風拳　↓↘→A or C**
片腕を大きく振り上げ、気合波を送り出す。強で出すと両腕で2つの気合波を出すダブル烈風拳となる。前作にも登場した強力な飛び道具。

**疾風拳　ジャンプ中↓↙←A or C**
空中で両腕を交差させて気合弾を斜め下方向にたたきつける。気合弾を撃つと同時にギースは後方にフワッとはねる。

**当て身投げ　←↙↓↘→↗B or D**
ギースの切り札。相手の攻撃を受け止め、その流れを利用して投げる。弱が上段当て身投げ、強が中段当て身投げとなる。上段当て身投げは主にジャンプ攻撃や必殺技、中段当て身投げは通常攻撃（足払いを除く）に有効である。この必殺技はタイミングが難しいが、ぜひマスターしたい技だ。



なつかしい烈風拳が使えるのだ。



ギース必殺の投げ、当て身投げだ。

来月からは、さらにくわしい情報をどんどん載せていくぞ。期待していてくれ。今回の記事は開発バージョンのため、若干変更される可能性があります。（石井ぜんじ）


この前の闘いで破られてしまい、新しくびょうぶを作ったのだ。


ここが中国河北省。じじいが空を飛ぶ。

大会直前

# 餓狼伝説2 対戦一夜漬け

## 大会前にもう一度チェック。各キャラはこう闘え!

石井ぜんじ



発売されてかなり時間がたち、だいぶ対戦の技術も向上してきた餓狼伝説2。夏の大会まであとわずかだ。自分の持ちキャラを日々鍛えて大会に備えているかな？

大会に出ない人も、もうすぐ餓狼伝説スペシャルが発売される。この新作に備える意味でも、もう一度対戦の基礎を固めておいてソンはないぞ。ここでは、各キャラ別に対戦の基礎中の基礎をまとめてみた。あまり対戦に燃えていなかった人も、基本からチェックしてもう一回トライしてみよう！

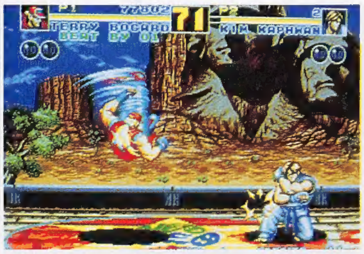


### テリー・ボガード

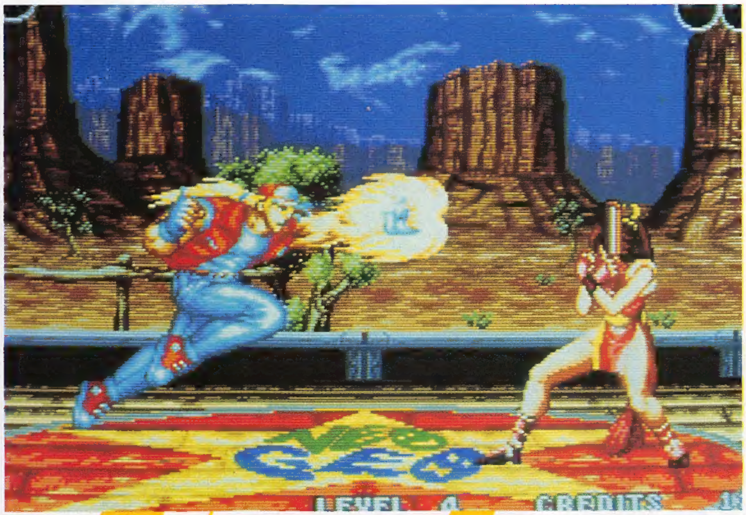
このキャラは、足払いやライン飛ばし攻撃をキャンセルしながらパワーウェーブ、クラックシュートでガンガン攻めるのが醍醐味だ。ガードの上からガンガン削っていこう。

まず近付くには、遅いパワーウェーブを出して、ガードしたら大のクラックシュート。連続でガードさせて近付く。ジャンプで跳び込むなら小キックだ。近付いたら、小足払いを含めてキャンセル必殺技で体力を奪っていく。中間距離なら、スピードの速い小バーンナックルをいきなり出すのもよい。

必殺技をからめてガンガン攻められるテリーは、最近になって愛好者が増えている。攻めテリーで華麗な技を披露しよう。



パワーウェーブからクラックシュートで削る。



至近距離からの小バーンナックルが有効。



### アンディ・ボガード

アンディの攻めは、やはり接近戦にある。中間距離だと、避け攻撃やライン飛ばし攻撃の強いキャラに負けてしまいやすい。

そこで、斬影拳を当ててからの小足払い、しゃがみ小パンチ、大足払いなどいろいろなバリエーションで攻めることになる。相手が避け攻撃などを狙っているなら足払いで様子を見ているなと思ったら斬影拳で再び間合いをつめ、しつこく密着して攻めるのだ。

離れるなら、思いきり離れて飛翔拳連打だ。ガードしたら、すぐさま斬影拳で固め、一気に接近戦へ持っていく。

アンディは、相手との間合いによってはっきり有利、不利の決まってくるキャラだ。



ガードしたら、すかさず斬影拳だ。



遠間で飛翔拳の連打。



### 東　丈

東の強力な武器は、ハリケーンアッパーと避け攻撃だ。ハリケーンアッパーは隙が少ないので、避け攻撃やライン飛ばし攻撃にキャンセルをかけたりしてどんどん撃ちまくろう。相手が耐え切れず跳び込んできたら、避け攻撃で撃墜する。

万一、近くに攻め込まれてしまった場合は、避け攻撃が威力を発揮する。全キャラ中最強の避け攻撃は、相手にとっては脅威だ。

基本の戦法はこれだけだが、攻めるつもりになればライン飛ばし攻撃・スライディング・ジャンプ大キック・しゃがみ大パンチ・小足払いといろいろな技が使える。本当は多彩な技をもっているのだ。



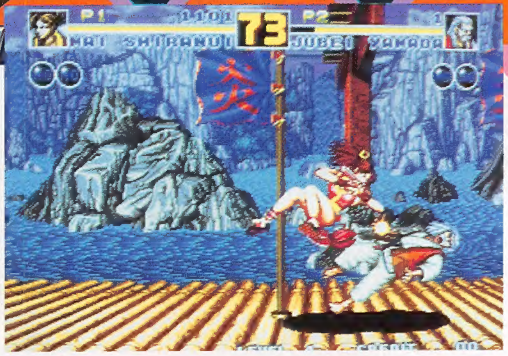
足払い以外ほとんどの攻撃は避け攻撃の前には無力。



### 不知火　舞

舞は手足が長く、足払いやしゃがみパンチ系が強い。自分の避け攻撃はまったくと言っていいほど使えないが、しゃがみ攻撃のリーチの長さで

# 餓狼伝説2



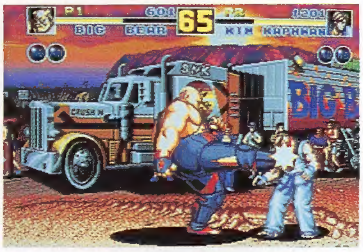

相手の足元を狙って攻めることができる。
また、必殺技の必殺忍蜂や、龍炎舞もかなり使える。足払いや小パンチ、大パンチをキャンセルしながら必殺忍蜂、龍炎舞を出して相手の体力を削り取っていく戦法が有効だ。
もう1つの技、ムササビの舞は、うかつに使うと反撃をくらいやすい。しかし、意表をついたり、飛び道具を出すタイミングを読んで出せば有効だ。相手にガードさせたら、逃げ蹴りやライン移動で逃げよう。
その他にも、飛び小・大蹴りや立ち小パンチなどあらゆる技が使える。舞は使いこなすと奥の深いキャラなのだ。

忍蜂は意外に強い必殺技だ。多用すべし。



## ビッグ・ベア

このキャラは、全キャラ中最も不利なキャラと思われている。確かにそれは間違いではないが、うまくなってしまえばそんな壁は乗り越えることができるのだ。
基本は、小の技と大の技をいかに使い分けるかにかかっている。相手に近付いて、しゃがみ小パンチや立ち小キックなどをしつこく繰り出していこう。小の技とはいえ威力は他のキャラより大きい。
ジャンプ大キック、立ち大キックは相手の動きを読んで使おう。当たれば投げる以上の破壊力だ。ジャイアントボムも同様に、相手の隙をついてしかける。
そして最後はスーパードロップキックだ。小技で攻めつつためておき、一発逆転を狙おう。

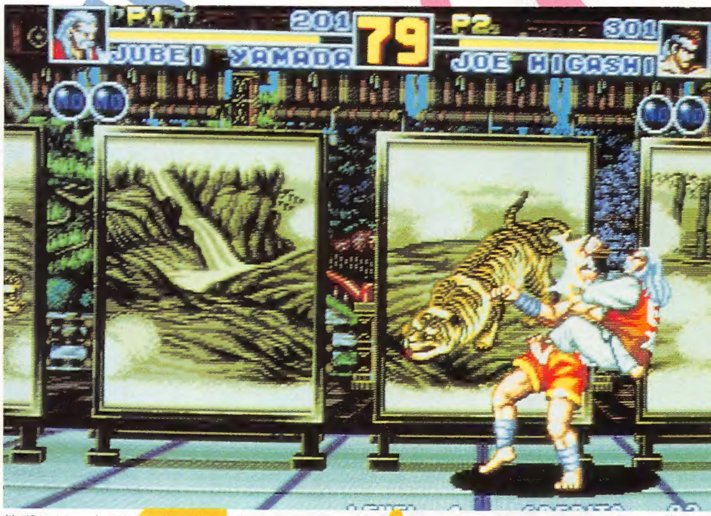



小キックの連打をしつこく繰り返すのだ。



## 山田　十平衛

十平衛はリーチのある技がないので、相手の隙をついてじっくり攻めることになる。中間距離では、隙が少なく出るのが速いセンベイが狙いめ。相手がうっかりセンベイをくらったら、隙をついてスライディングやダッシュ二本背負いを決めて気絶させるように攻める。気絶させれば、ジャンプから着地熊殺しで一気に体力を奪えるのだ。
近付いた場合は、しゃがみ小パンチ連打で避け攻撃を封じつつ攻める。相手がじっとしているようならダッシュ二本背負いをかけてしまおう。
しかし、リーチがないキャラだけに不利は免れない。空中投げも混ぜつつ、慎重なプレイが要求される。




熊殺しは、十兵衛の実質的な必殺技。



## チン・シンザン

チンは近付いてよし、離れてよしのオールラウンドプレイヤーだ。攻めるなら跳び蹴りで近付いたり、破岩激・大太鼓腹打ちで相手を転ばす。いったん近付けば、しゃがみ小パンチ連打と鬼雷砲連打で攻め込んでいく。この2つの技は相手をほとんど封じ込めることができる強力な技だ。
守りに入ったら、避け攻撃をメインに闘う。対空兵器にもなる避け攻撃は、タイミングさえ合えばたいていの攻撃をはね返す。やや出るのが遅いがライン飛ばし攻撃も強力な対空兵器だ。




しゃがみ小パンチ連打は避け攻撃にも勝つ。

やっていることは比較的単純なのだが、1つ1つの技が実に強い。かけひきとタイミングさえ間違えなければつけ込む隙がない強豪だ。

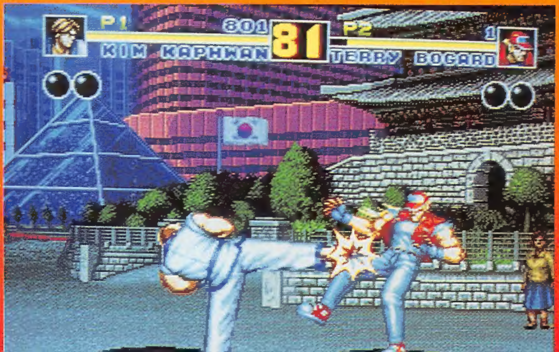



いったんガードしたら連続して撃ちつづけよう。



## キム・カッファン

キムは全キャラ中最も強いライン飛ばし攻撃をもっている。そこで、中間距離に入ったらライン飛ばしをしつこく多用して攻めたてていく。
いったん相手にライン飛ばし攻撃をガードさせたら、すぐキャンセルの半月斬を出して相手の体力を削りとる。その後は立ち小パンチや大パンチなどを出しつつキャンセル半月斬を再び狙っていこう。
これが基本戦法だが、他にめくりの飛翔脚も相手にとって嫌な戦法だ。起き上がりなどが狙いやすい。
そして、最終兵器となるのは超必殺技の鳳凰脚だ。この技は至近距離だとガードできない。起き上がりに奥から転がってきたり、相手の突っ込み系の技を受けとめてから出すと脅威の破壊力となる。
他のキャラと一味違ったキムは、うまく使えばすごく強くなるのだ。




ライン飛ばし攻撃は、先にやられ判定がないのも強い。




まさに切り札、脅威の鳳凰脚。

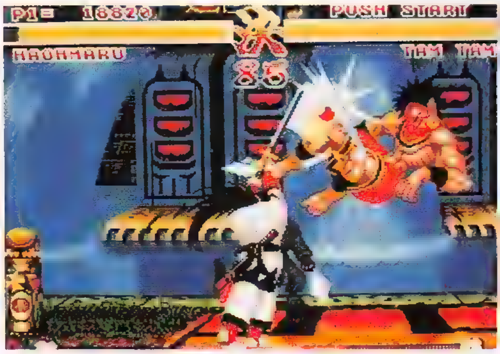



# 侍魂ここにあり!!

# サムライスピリッツ



大斬りはガードされると必ず反撃されるが、当たれば大丈夫だ。



対空技は威力が低い。空中大斬りで落としたいところだが…。

## ▼CPU戦の基本を伝授

このゲームのコンピュータは非常にかしこく、双方の残体力、残タイムをしっかり見ていて、その状況に合わせた行動をとるようになっている。

例えばコンピュータ側の残体力のほうが多く残タイムが少ない場合、コンピュータは待ち（守り）に入ってしまい、逆転するのが困難になる。逆に、プレイヤー側の体力のほうが多ければ多いほど（体力差がつくほど）、コンピュータは逆転しようと必死になって攻撃してくる。

ということは、初めになんとかリードを奪えれば、コンピュータは必ず攻めてくるので、そのスキをつくことができ、さらにリードし…という形式ができあがる。

残タイムが2～3秒になって、まだプレイヤー側の体力が多いときなどは、たいてい強引に投げにくるくらいだ。

以上のことから、このゲームのCPU戦で体力的にリードすることがいかに重要か、わかってもらえたと思う。最初は少しでもいい、とにかくダメージをあたえて体力的に優位に立ち、コンピュータの攻撃のスキをつくのだ。

## ▼すべてのボタンを使え!!

剣劇アクションゲームゆえ、ついつい斬るボタンにばかり気が回りがちなこのゲーム。確かに斬りあいがメインだが、実は足技もあなどれないのだ。

例えば半蔵、覇王丸などは、引きつけての立ち大蹴りが強力な対空技になっている。ナコルル、十兵衛なども足払いが牽制技、飛ばせる技として非常に役に立つ。そういうわけなので、いままで蹴りボタンをあまり使っていなかった人は、今後蹴りボタンに注目だ。

また、A＋Bの大斬りも強力で利用価値が高い。直接斬りつけてもいいが、この大斬りで必殺技を出すと、小や中とは比較にならないほど性能アップするものもある。右京のつばめ返しや半蔵のモズ落としなどがそうだ。

他にも、ほとんどのキャラが大斬りや大蹴りが対空技になっていたり、ジャンプ攻撃の大斬りが威力絶大であったりする。

操作系の問題で使いこなすのは大変かもしれないが、このゲームを遊ぶうえでは重要なポイントだ。是非修練してくれ。

## ▼怒パワーあなどり難し

このゲームの大きな特徴の1つである怒ゲージ。このゲージは、相手からの攻撃を喰らったりすると増えていき、満タン状態になると攻撃力が倍加する。この怒満タン状態は、数秒間たつと自動的に解除されてしまうため、そうなる前になんとしてでも攻撃を当てよう。残り1秒で逆転勝利!なんてことも怒パワーで可能なのだ。

## ▼鍔(つば)競り合いからの攻防

ゲーム中、鍔競り合いで武器を落とすと、どういう影響があるのか?

まず、強力な大斬り攻撃ができなくなり、同時にリーチも短くなる。また防御力も低下し、武器攻撃をガードしても体力を削られてしまう。さらに、武器を拾う瞬間にもスキがあるので、この一瞬に大ダメージを受ける恐れもある。

このように、武器を拾う側も守る側も、いつどのようにやるかが、重要な点になるぞ。




当ゲームの主人公的存在、覇王丸は、豪快な剣さばき、抜目のない足技となんでもそろった万能キャラだ。

使える技が、ひととおりそろっていないとダメだ、という人にはおススメだ。

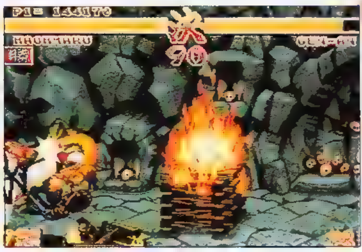
## ▼基本の闘い方

小足払いと旋風烈斬で相手を飛ばせて、近間なら立ち大キックかしゃがみ大斬りで、遠間なら立ち大斬りで落とす方法が有効だ。

本来の対空技、弧月斬は使わず、前述の立ち大キックかしゃがみ大斬りを使ったほうが安全だ。

小足→大蹴り（しゃがみ大斬り）で倒せるのは幻庵、ガルフォード、王虎、十兵衛、半蔵、タムタム。アースクエイクと右京に対しては、遠間からのジャンプ攻撃が有効だ。狂死郎は遠間から旋風烈斬で飛ばせて、着地点を立ち大斬りで仕留めよう。シャルロット、ナコルル戦は待ちが有効。相手がシャルロットなら画面端で立って待ち、跳び込んできたら立ち大蹴りで落とし、投げにきたら立ち小斬りで離す。スプラッシュファーントをガードしたらしゃがみ大斬りが有効だ。対ナコルル戦はひたすらアンヌ・ムツベを出すまで待ち、ガードしたら中足払いか立ち大斬りだ。投げにきたときや、跳んできたときの対処法は、中足払いと立ち大蹴り。

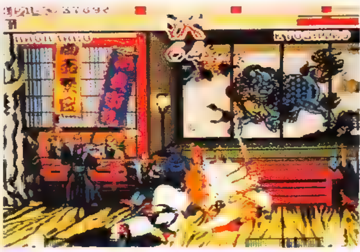
覇王丸の基本は「飛ばせて落とす」だ。忘れるな!



画面端でだす立ち大キックは、めくられないので安心。

## ▼敵に回した場合

旋風烈斬の瞬間に跳び込んで大斬りで攻めよう。体力が少なくなってからは、突然くる弧月斬に要注意だ。ガードに徹して反撃の機会を待とう。



遠間から飛んできた相手や、うつせみの術に対しては大斬りを。

| 奥義　弧月斬 | ※ |
|---|---|
| ⇨⇧⇩⇧＋斬る | |

| 奥義　旋風裂斬 | ※ |
|---|---|
| ⇩⇘⇨＋斬る | |

注：武器ありのみの技は※印がついています。

# 服部半蔵・ガルフォード

C・LAN

半蔵とガルフォードは、ほぼ同じ性能を持つ主役級のキャラクターだ。彼らをどう使えばいいかを説明しよう。

## 半蔵とガルフォードの違い

特徴的なのは、やはりガルフォードの使う犬関係の技だろう。それぞれ、

**●ラッシュドッグ**…犬が突っ込むだけ。硬直時間小。

**●マシンガンドッグ**…犬が相手にかみつく。硬直時間中。

**●ダイビングドッグ**…犬が相手に飛びかかる。威力が高いがスキは大（完全に戻ってくるまで動けない）。

このうちマシンガンドッグとダイビングドッグは、敵を倒すことができる。

単体ではいまいち使いにくい。しかし、プラズマブレードを撃ってすぐに出したり、ラッシュドッグ→リア・レプリカアタックなど、敵の意表をつくのになかなか役立つ技だ（もちろん対戦でだよ）。

半蔵の爆炎龍はため技だが出た後のスキが小さく、しかもこれを当てると相手は燃えてしまう。対CPU、対戦ともに利用価値の高い技だ。

## 必殺技はこう使え！

**●忍法影分身**
**（シャドーコピー）**

覚えてほしいのは、消えるとき、そして出現したときに意外にスキがあることだ。相手をかく乱するには確かに有効な技だが、やたらめったらに使っていたのではダメ。コンピュータには影分身→投げなどが一応狙えるが、ほとんど出現時にぶった切られてしまうので多用は禁物だ。

なお、コマンドを入力してからレバー、ボタンに触れないでいると、出現を遅らせることができるぞ。

**●忍法　うつせみ天舞**
**（リア・レプリカアタック）**

コマンドがやや難しめではあるが、相手が飛び道具を撃った硬直中に、または奇襲技として使ったりと、その用途は広い。

ただし、上方の対空技が強いキャラには、落ちるところを切られてしまう。また、ガードされた後にもリーチの長い王虎などには切られてしまう（大パンチ）。端近くでガードされるとどのキャラにも反撃くらうし…最終的には、使えない技になりそうな予感。

コンピュータは、これをガードした後ダッシュしてくるキャラがけっこういるので（狂死郎など）、そこを投げる戦法が有効だ。

**●忍法　うつせみ地斬**
**（ヘッド・レプリカアタック）**

はっきりいって使えない。上から木が落ちてくるのはかっこいいが、しっかりダメージを受けるうえ、必殺技、投げ技をくらった場合は出ない。

結局「くらって出すうつせみ天舞」と考えれば、普通のうつせみ天舞を出したほうがよっぽどマシ。

**●もず落とし**
**（ストライク・ヘッズ）**

これを出すときは絶対に大キックで出そう。威力が全然違うのだ。

## 対コンピュータ戦の基本

とにかく強いコンピュータだが、多くのキャラに有効なパターンがある。それは**「跳ばせて大蹴りで落とす」**というもの。ただし相手が近いときの蹴り上げでなくてはならない。よって、相手の下に潜り込んで蹴る形になる。遠いとソバットになってしまうので注意しよう。

小足払いや、半蔵ならば小の爆炎龍で跳ばせるのが有効だ。

もし遠くから跳ばれたら、素直にガードするか、登りの大斬りを狙おう。

対半蔵、ガルフォード、覇王丸などは間合いが離れると飛び道具をよく撃つので、それを跳び込んで大斬りを決めるのもいい。大斬りはあまりひきつけずに、ジャンプの頂点あたりで出しても十分当たる。早めに出そう。

相手に近づかれたら、小斬りなどをカンカン当てて間合いを離そう。決していきなり大斬りなどを出さないこと。技のスキが大きいのでそこに反撃をくらってしまうぞ。これは全キャラ共通の重要なポイントだ。

## 半蔵・ガルフォードを敵に回したら…

ともに基本戦法は待ちだ。間合いを離し、爆炎龍やプラズマブレードを撃ったところに、ジャンプ大斬りを当てよう。反応は早くないとダメだぞ。

ダッシュしてきたら、とりあえず小斬りなどで間合いを離すことに専念しよう。ボーッとしているとよく投げられてしまう。

うつせみ天舞系の技は落ち着いてガードしよう。

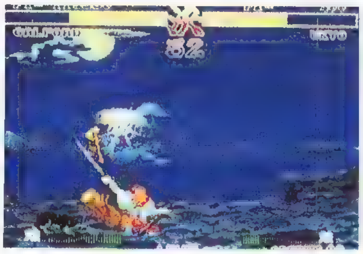
| 服部半蔵 | ガルフォード | コマンド |
|---|---|---|
| 忍法　影分身 | シャドーコピー | →←↙↓↘＋A～Dのいずれか（注１） |
| 忍法　うつせみ地斬 | ヘッド・レプリカアタック | BCDを押したまま攻撃を受ける（注２） |
| 忍法　うつせみ天舞 | リア・レプリカアタック | →↘↓↙←＋BCD |
| 烈風　手裏剣 | プラズマブレード | ↓↘→＋斬る |
| モズ落とし | ストライク・ヘッズ | 敵と近い距離で→↓↙＋蹴る |
| 忍法　爆炎龍 | | ←少しためて→＋斬る |
| | ラッシュドッグ | ↓↙←＋斬る |
| | マシンガンドッグ | ↓↙←＋C |
| | ダイビングドッグ | ↓↙←＋D |

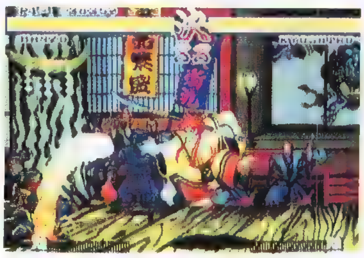
（注１）A～Dのボタンは分身後の出現位置に対応。（注２）ガード状態、必殺技には不可。

注：武器ありのみの技には※印がついています。

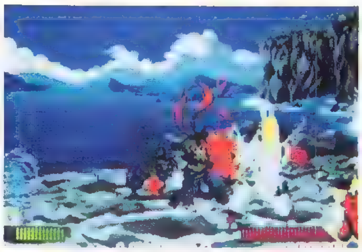

GO！パピー！さすがトップブリーダーガルフ。


四人の半蔵。当たりは一人…ん～ここかな（ブサアッ！）。


くらった上にまたくらう。かっこいいんだけどねえ。


小爆炎龍に反応して跳んだら…。


これで迎撃！う～ん黄金。


この大斬りの攻撃力は相当なもの。大斬り二段も可能。

# ナコルル



当ゲームの花形キャラ、大自然の声を聞くことのできる少女剣士ナコルルだ。

宝刀チチウシと愛鳥ママハハを連れた彼女は、その軽快で素早い身のこなしと、リーチが短いかわりにスキが少なく判定の強い通常技が特徴だ。

必殺技も数多く持っているが、対コンピュータ戦ではそのうちの1つ、アムベ・ヤトロぐらいしか使わない。

## 基本の闘い方

ナコルルには数多くの必殺技があり、動きも妙に軽やかで、さらに鷹までつれているものだからいろいろやってみたくなるのも無理はない。しかし、相手がコンピュータとなると突撃系の技(アンヌ・ムツベ、レラ・ムツベ、ヤトロ・ポック、カムイ・ムツベ)は使えない。相手にめりこんでしまうと必ず反撃を受けてしまうからだ。

それではどうするのか?というと、ナコルルには相手を跳ばせて対空技で落とすという黄金パターンがある。これを慎重に繰り返すのだ。

相手を跳ばせる技は中足払い。ナコルルの中足払いは出るのが早く、リーチが長くて足先の判定も強いので、牽制技としても実に重宝する。普段は少し距離をおいてこの中足払いをちょこちょこ出して、相手が跳んできたら立ち大斬りで迎撃するのだ。ただし立ち大斬りは引きつけて出すこと。引きつけて出したときの立ち大斬りはまず負けない。

そうして落としたら、少しだけ後ろへ下がり、再び中足払いを出す。跳んできたら引きつけて立ち大斬り。この黄金パターンをマスターすれば、対コンピュータ戦はだいぶ楽になるはず。

ちなみに、黄金パターンにはまってくれる相手は、半蔵、ガルフォード、十兵衛、タムタム、幻庵だけだ。しかし、他のキャラと闘っている最中にも、対空の大斬りをとっさに出せると出せないのとでは全然違う。中足払い(小足払い)は常に出しているくらいだ。

ざぁ～っと見てきたが、中足払い→立ち大斬りの黄金パターンと、遠距離からのアムベ・ヤトロ、遠間からの跳び込みの3つの要素を修得すればクリアは確実。さっそく練習しよう。

必殺技のアムベ・ヤトロは、相手との距離が遠く離れているときに使う。特に狂死郎、王虎、アースクエイク戦では多用する。相手の頭上をかすめるように、距離とボタン(小、中、大)を調節して出し、こちらの技に反応して跳ぼうとしたところに命中させる。

これら以外の技では、ジャンプ大斬りの強さが目立つ。単にジャンプが速く遠くへ跳ぶため強く感じるのだが、右京戦、覇王丸戦で役立つので弱い技とはいえない。

なお、この2人に対しては遠間からのジャンプ攻撃で闘う(覇王丸戦は旋風烈斬を見てから跳び込む)ことになる。

また、跳び込むときに相手の裏へ回るようにすると、着地と同時に相手を投げることもできる。着地する寸前に投げボタンを連打していれば、見事に"すかし投げ"の完成だ。

## 敵に回した場合

注意すべき点は1つ。ダッシュしてからや、近間からのアンヌ・ムツベをくらわないこと。こちらの体力が多いと、様々な状態から必ずといっていいほどアンヌ・ムツベを出してくる。これをガードして、中か大斬りで反撃しよう。とにかくしゃがみガードだ。

| アンヌ・ムツベ ※ |
|---|
| ←↙↓+斬る |

| アムベ・ヤトロ |
|---|
| →↘↓↙←+斬る |

| レラ・ムツベ ※ |
|---|
| ↓↘→+斬る |

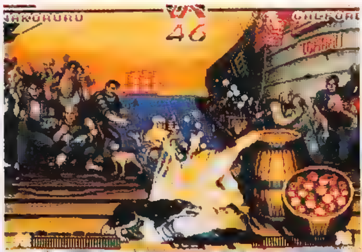
| ママハハにつかまる |
|---|
| ↓↙←+C |

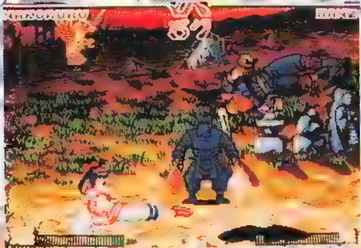
| ヤトロ・ポック |
|---|
| ↙or↓or↘+A~D(注1) |

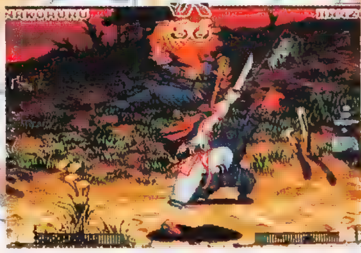
| カムイ・ムツベ |
|---|
| レバーニュートラル+A~D(注1) |

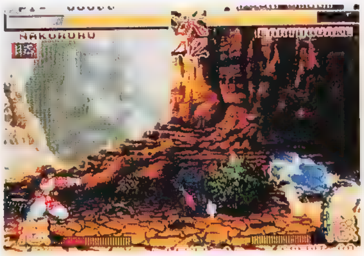
| ママハハを呼ぶ |
|---|
| ↓↙←+Cもしくは→↙↓↘←+斬る(注2) |

(注1)鷹につかまった状態のみ。(注2)素手の状態で。


カムイ・ムツベ。ガードされると反撃を受けてしまう。


これくらいの間合いで中足払いをひょこひょこと…、


跳んできたなら引きつけての立ち大斬りで撃墜だ!!


あれアースクエイク。やっぱり鷹使いはこうでなくちゃ。

# 橘右京



右京は居合い斬りの達人だ。一見して地味なキャラだが、実は強力な技を持っている。

リーチの長さ、対空兵器、必殺技、どれを取っても申し分ない。

## 基本の闘い方

右京は対空兵器が強力。対CPU戦などでは、しゃがみ小斬りを出すと相手はこちらへ跳んでくる。そこを、立ちの大斬り(A+B)でおとす。

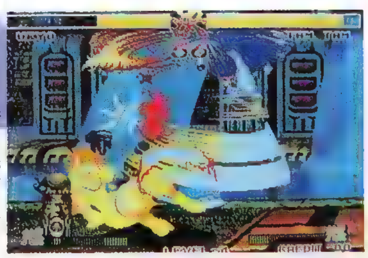
ただ、この大斬りは、出るまでに少し時間がかかるので、少し早めに技を出すようにしよう。また、大斬りのかわりに、しゃがみ大キック(C+D)でもいいが、この技は、いかんせん攻撃力が低い。

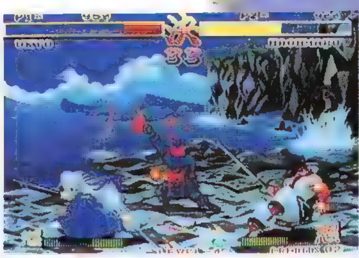
一応この方法が黄金パターンだが、このほかにも必殺技の秘剣・燕返しが使える。ただし、ボタンはA+Bの大で出すように。大の燕返しなら火の鳥が遠くまで飛んでいくので地上にいる相手にも当てやすいからだ。

この技を利用して、対タムタム、狂死郎、シャルロット戦などで、相手の起き上がりにバックジャンプの大燕返しを出すと当たることが多い。これをガードされても、またすぐ跳び込んでの大燕返しを出そう。また、実は燕返しは地上にいるときにコマンド入力して、すぐレバー上方向+Aボタンで、昇りで出せる。強いぜ!!

## 敵に回した場合

右京には結構、跳び込みやすいので、狙ってみよう。ジャンプ大斬りが入ったら、着地大斬りの三段を入れることも可能。また、CPU右京に登りで攻撃を出して当てずに着地をすかし投げも可能。


相手の起き上がりにバックジャンプ燕返し!!


敵の技の出しかけにささめゆき(大)をカウンターで入れる。

| 秘剣　ささめゆき ※ |
|---|
| ↓↙←+斬る |

| 秘剣　つばめ返し ※ |
|---|
| ジャンプ中に↙↓↘→+斬る |

ゲーメストビデオ『サムライスピリッツ』ビデオ化決定!9月下旬発売予定!!



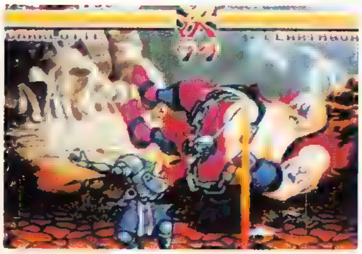

貴族ながら民衆からも慕われているという、フランス出身の女剣士、シャルロット。
彼女の特徴はリーチが長くスキの少ない攻撃が多いことだ。立ちキックも前進しながら攻撃するという特殊なもので、飛び道具のない分を補っている。

## ▼基本の闘い方

リーチの長い攻撃、立ち小斬りやしゃがみ中斬りを、先端がギリギリ届くくらいの距離で連発し、相手が跳んできたらしゃがみ大斬りや立ち大斬りで撃墜する、というのが基本パターンとなる。
立ち小斬りや中斬りは、スキが少ないだけでなく、途中から先に自分のやられ判定が設定されていない。少しずつ前進しながらこの技を出しているだけで、相手をじりじりと端に追いつめることができる。相手がジャンプしてきたなら、多少引きつけてのしゃがみ大斬りが対空技として強力だ。この戦法で倒せるのは半蔵、ガルフォード、十兵衛、タムタム、王虎、幻庵、アースクエイクだ。
それ以外のキャラ中、狂死郎、覇王丸と右京に対しては、遠間からジャンプ大キックで跳び込みすぐ逃げる、ヒット&アウェイ戦法が有効だ。
狂死郎と覇王丸戦は相手の飛び道具を見た瞬間に跳び込む。右京に対しては、前記の2人よりやや近間から跳び込んで、ジャンプの頂点あたりで早めに大斬りを出して、右京のつばめ返しを撃墜しよう。また右京に対して跳び込むときは、着地したときにちょうど右京のすぐ裏に落ちるような間合いを計ること。
ナコルル戦はアンヌ・ムツベがくるまでしゃがみガードで待ち、跳んできたらしゃがみ大斬りで落とす。アンヌ・ムツベをガードした場合も、しゃがみ大斬りを入れよう。また、間合いとタイミングを見切れば、跳び込み大斬りを連続で出しているだけでも勝てる。
また、シャルロットには他のキャラに見られない特殊な戦法がある。それは、立ち小キックで相手の目の前まで移動し、着地したらそのまま投げてしまうというものだ。これは、ほぼ全キャラに通じるが、間合いの取り方や失敗したあとの被害を考えると、いまだ不完全といったところ。それでも、右京やナコルル、王虎といった嫌なキャラに楽に勝てるのはいいことだ。
必殺技についてだが、パワーグラデイションは半蔵戦で使えるが（近くで連発しているだけで効果アリ）、残念ながらスプラッシュファーントの使い道はまだ見つかっていない。

## ▼敵に回した場合

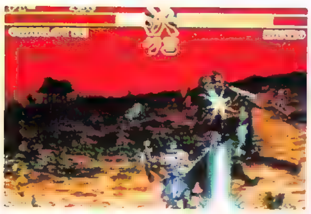
正面からまともに闘おうとした場合、1、2を争う強敵となる。
リーチの長さと対空技に優れているので、ここは待つしかない。画面端でじっと待ち、スプラッシュファーントをガードしたら確実に入る技、できれば大斬りを1発入れる。
歩いて近づいてきたら小か中斬りで牽制し、跳んできたら確実に落とそう。



これが対空技のしゃがみ大斬りだ。ほんの少し遅めに出す。



これが立ち小キック。攻撃しながら前進する。対空技にもなる。



対半蔵戦は、近間でパワーグラデイションを出すと勝手に当たる。

| パワーグラデイション ※ |
| --- |
| ↖↓↙＋斬る |

| スプラッシュファーント ※ |
| --- |
| 斬るボタン連打 |



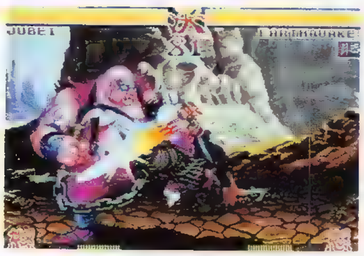

柳生新陰流の達人で、その気性の激しさから攻撃力は抜群。攻めると強いが対空兵器などが少なく欠点も多いので性能をきちんと把握しよう。

## ▼基本の闘い方

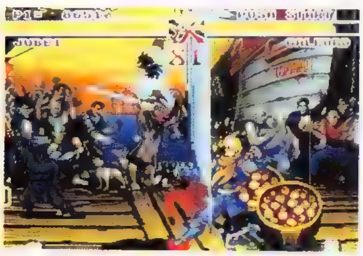
強力な対空兵器がないかわりに、ジャンプが速いので跳び込んで連続技で体力を奪うことが大事になってくる。飛び道具のあるキャラには特に跳び込みが有効だ。
飛び道具を出したと思ったら、ジャンプ大斬りからしゃがみ（立ち）中斬りの2段攻撃へともっていく。これが基本の闘いだ。覇王丸、ガルフォード、半蔵はこう攻める。
ジャンプ大斬りはとても強く、アースクエイクのファットチェーンソー（回転斬り）の上から斬ることすらできる。アースクエイクにはジャンプ大斬りを繰り返すだけでもよい。
隙の少ない相手には、すかし投げを狙ってみよう。ジャンプ小キックを登りで出し、着地で投げてしまう。着地で相手が技を空振りしていたら、大斬りをたたきこんでもよい。
幻庵、右京などに有効だ。ジャンプ小キックは空中戦では強く、地上にいる敵にも当てやすい。
必殺技の八相発破は、敵の体力を削るのに使える。タムタムなどには、小キックで跳び込んでガードさせ、ボタン連打でガリガリ削ろう。そしてそのままレバーを入れっ放しでジャンプして大斬りをするとくらってくれる。ただしアースクエイクなど、八相発破の外から反撃されるキャラもあるので注意。
喝咄水月力は相手の起き上がりに体力を削ったり、必殺技をガードしたあとの隙に使う。忍者や覇王丸などにうかつに使うと隙をつかれるので注意しよう。
通常技では、立ち中突き・しゃがみ中突きが強い。リーチが長く、相手の隙に入れやすい。立ち中突きは、シャルロットと斬り合っても間合いさえ合わせれば勝てる。
また、リーチがあるので対空兵器にもなる。相手が跳んできたら、離れて剣の先で落とすようにしよう。ナコルルの体力の多いうちは、小足払いでとばせて中突きで落とすパターンが使える。ちなみに、アンヌ・ムツベをガードしたあとは、しゃがみ大斬りを入れるとよい。連打すると八相発破が出てしまうのでタイミングが大事だ。

## ▼敵に回した場合

対空攻撃の強いキャラは、跳んでくるところを落ちついて落としていこう。他のキャラは十兵衛の対空兵器の弱いところをついて、跳び込んで攻めよう。ジャンプ攻撃をガードさせたあと、着地に中・大攻撃が入りやすい。
追加…ちなみに、唯一の対空兵器としてジャンプ中斬りが最近発見された。剣の先を当てればかなり落とせるぞ。



ジャンプ大斬りは実に強力。次に中突きで2段攻撃だ。

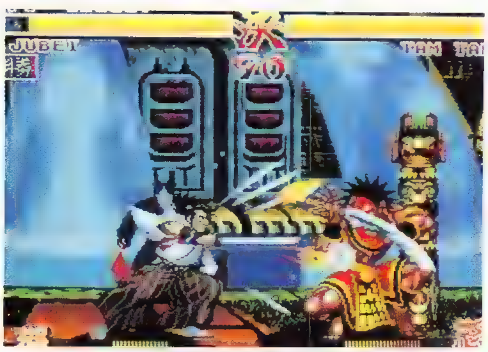


二ツ角羅刀は忍者以外にはあまり使えないのが残念。

| 八相発破（はっそうはっぱ） ※ |
| --- |
| 斬るボタン連打 |

| 二ツ角羅刀（につかくらとう） ※ |
| --- |
| →↓↘＋斬る |

| 喝咄水月刀（かっとつすいげつとう） ※ |
| --- |
| ↓↘→＋斬る |



タムタムには八相発破で削る。このあとすぐジャンプ大斬り。

注：武器ありのみの技には※印がついています。

# タムタム

KAL

容姿と動きの異様さで言えば、幻庵と肩を並べるタムタム。

その特徴は、ジャンプ大斬りとアハウ・ガブル（精霊アタック）の強さに集約される。

では、具体的な使い方を見ていこう。

## ▼基本の闘い方

垂直ジャンプ、バックジャンプの大斬りと、アハウ・ガブルをメインに闘う。

ジャンプ大斬りはリーチがあり、地上にいる相手に対して突然当てるようにしてバックジャンプから繰り出すわけだが、ジャンプした瞬間にボタンを押さなければならない。

また、よくジャンプしてくる相手に対しては、剣先が当たるような距離を保ち、リズムよく空中で大斬りを使い落とす作業をくり返していく。

相手がなかなかジャンプしてこない場合には、小足払いを使って誘ってみよう。ただし、このときも距離をあけておくのを忘れないこと。タムタムのジャンプ大斬りは、懐に入られると弱い（まるで攻撃判定がない）からだ。

ジャンプ大斬りなどで相手を落とすことに成功したら、着地ですぐにアハウ・ガブルを小で出そう。距離が開いているときは中も合わせて使うが、大で出す機会はほとんどない。

この技は直接重ねても相当相手の体力を削ることができるが、主に狙っていくのは爆発後に上空へ登っていく精霊の顔の部分。連続して出せば大抵2発目か3発目がヒットする。命中すれば相手は燃えて倒れるので、その間に距離を合わせて起きあがりに再度重ねておく。このときの重ねる位置だが、アハウ・ガブルの爆発時の爆風が、半分ほど相手キャラに重なるような位置関係が望ましい。こうすることで、次のアハウ・ガブルを出すときに反撃を受けづらく、なおかつ1発目に反応して跳んできた相手に、2発目の爆風が当たりやすくなる。

では次に、相手の技に対するカウンターについて少し説明しよう。

半蔵・ガルフォードのうつせみの術や、幻庵の肉転突きをガードしたあとは、登りジャンプか垂直ジャンプの大斬りを入れる。それ以外の技に対しては、中か小のしゃがみ斬りを使おう。

対空技としては、一応引きつけての立ち大斬りと立ち小、中、大蹴りがあるが、バックジャンプ大斬りができないなら、無理せずガードしよう。

## ▼敵に回した場合

よくジャンプするため、飛ばせて落とす法が効く。ただし強力な対空技がないキャラは、逆に跳び込みからの大斬りを狙おう。タムタムは跳び込みに弱いのだ。

体力が少なくなってからは、登りジャンプ大斬りを突然だしてくるので要注意。

| パグナ・パグナ ※ |
|---|
| ⇦少しためて⇨＋斬る |

| パグナ・ディオス |
|---|
| ⇩↙⇦＋蹴る |

| ムーラ・ガブル |
|---|
| ⇩↘⇨＋斬る |

| アハウ・ガブル |
|---|
| ⇨↘⇩↙⇦＋斬る |



こうやって地上にいる敵に当てる。威力も大きい。



間合いとタイミングがバッチリだと、こうなる。



右京などに対しては、距離をおいての空中戦で勝負。

# 千両狂死郎

TKO

歌舞伎役者がこんなに強くていいのだろーか？「色モノキャラは嫌」なんて言う前に、一度は狂死郎に触れてみてほしい。実はバランスの取れた、実力派であることが理解していただけるだろう。

## ▼基本の闘い方

使用頻度の高い方法として、相手のジャンプを誘ってから回天曲舞で撃墜する、というものが挙げられる。相手のジャンプを誘う技として、小足払い（幻庵、ナコルル、半蔵、タムタム、十兵衛に有効）や風裂扇（狂死郎、ガルフォード、タムタム、覇王丸に有効）といった感じだ。その際の回転曲舞は中か大で出すようにしよう。小では画面中央までしか上昇しないため、確実には撃墜できないからだ。

回転曲舞が与えるダメージはただでさえ小さいので、チャンスは逃さないようにしよう。ワンポイントとして、半蔵、ガルフォードの変わり身の術からの上空攻撃は、立ちガードをした直後に中または大の回転曲舞で逃げ際を撃墜することができる。

次に、狂死郎の真骨頂とも言える技「血煙曲輪」の活用例を挙げておこう。

相手の頭上、またはめくりを狙って血煙曲輪を連発する。

本当にそれだけなのだが、この攻撃は対象を選ばない点が実にエグイ。それなりに反撃をする奴もいるが、ほとんどのキャラはジャンプすれば撃墜、ガードしたら再び連発、めくりで入ればしゃがみ大パンチがほぼ確実に入る。

王虎、右京、シャルロット、十兵衛、覇王丸に有効。王虎は直前から跳び越すようにして直上でコマンド入力、他は頭上を狙う感じで出せばOKだろう。

空中でこの技に勝てるのは真下からの攻撃のみなので、余裕があれば回転曲舞の代わりに使ってみよう。対COM戦なら、血煙曲輪のほうがダメージが大きい。

あまりにも効果絶大の血煙曲輪、狂死郎使いを自称するならば、確実に出せるようにしておこう。

## ▼敵に回した場合

それほど強敵ではないだろう。CPUの狂死郎は、血煙曲輪をほとんど使ってこないからだ。他の必殺技は、それなりに使ってくる。特に跳尾獅子は使用頻度も高い。その点に留意して、跳ばせて撃墜を軸に対処していこう。

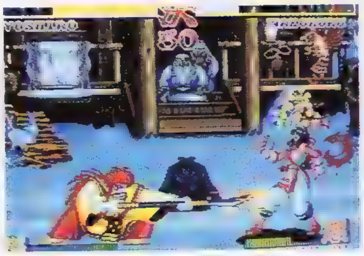
| 回天曲舞（かいてんきょくぶ） ※ |
|---|
| ⇨↘⇩↙＋斬る |

| 風裂扇（ふうれつせん） |
|---|
| ⇩↙⇦＋斬る |

| 跳尾獅子（ちょうびじし） ※ |
|---|
| ⇩↙⇦＋蹴り |

| 火炎曲舞（かえんきょくぶ） |
|---|
| ↙⇩↘⇨＋斬る |

| 血煙曲輪（ちけむりくるわ） ※ |
|---|
| ジャンプ頂点で⇩＋AB |



対空兵器が充実しているが、通常技のリーチの長さもポイント。



もー、ホントに強い血煙曲輪。ナコルルですらこの状態。



右京に対しては、この技だけで雌雄が決する。当然雌は右京だ。




王虎の一番の特徴は、とにかく破壊力が断トツに強いということである。少ない攻撃の回数で大逆転が可能だ。大味で結構。一撃必殺の爽快感ならこのキャラだ。

## ▼基本の闘い方

必殺技の気功爆転法と、立ち大斬り（A+B同時押し）をメインに闘う。

気功爆転法は、Aボタンだと手前に、Bだと少し先に、A+Bだと前方ジャンプから下に向けて剣を投げつける。主に使うのはA+Bの気孔爆転法だ。対コンピュータでは、剣を投げつけても露骨に剣を守ろうとはしてこない。そこで、端に追いつめられたらA+Bの気孔を使い、ガードの上から削りながら広いほうへ逃げるのだ。また、相手の飛び道具の隙を狙って当てることもできる。

大斬りは、全キャラ中最大級の威力とリーチを誇る。しかも剣の先のほうはやられ判定がないため、対空兵器にも使える。跳んできたら、離れて大斬りの剣の先を当てよう。

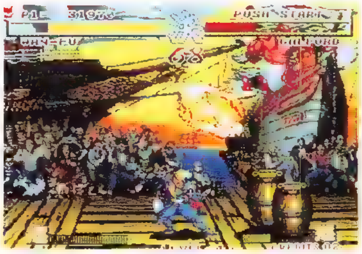
また、相手が技を空振りしたり、うつせみをガードしたあとなどたいてい大斬りが届く。間合いをとりながら相手の隙を見て、怒大斬りをたたきこんでやろう！その他、接近戦では立ち中蹴りが、剣を落としたは場合は大足払いが有効だ。

## ▼敵に回した場合

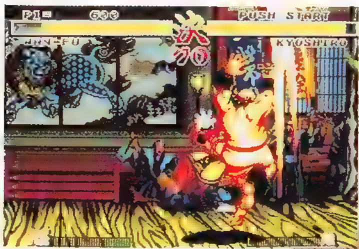
一番の狙いは、気功爆転法のあと、相手が剣を奪い返しに来るときだ。確実にダメージを与えたいときは、剣を拾う動作の隙に攻撃を入れよう。

また、跳びこすと気功旋風斬を空振りすることが多いので着地の隙を攻撃してもよい。

| | |
|---|---|
| 気功爆転法 | ※ |
| ↓↙←＋斬る | |
| 気孔旋風斬 | ※ |
| →↓↘＋斬る | |



A+Bの気孔爆転法は破壊力抜群だ。



対空兵器の気孔旋風斬は、威力に欠けるのが欠点。




姿形や動きの異様さでは、ゲーム史上に名を残すであろう不知火幻庵。

実際のゲーム中においては、対空技、牽制技、ジャンプ力となかなか高性能を誇っている。

## ▼基本の闘い方

おもに、立ち小斬りやしゃがみ小斬りで相手のジャンプを誘い、即座に登りジャンプか垂直ジャンプの中斬りで迎撃する。ただしこれだけではつらいので、間合いが離れたら毒吹雪を出し、相手が跳んできたところを立ち中斬りで切断するのだ。

他にも、幻庵はジャンプ小キックで跳び込み、着地でつかむ攻撃が強力。右京、ガルフォード、幻庵、狂死郎などを相手にこれだけの攻撃で勝ててしまう。このジャンプ小キック→つかみ（A+Bの強つかみ）を狙う場合は、多少めくりになるように跳び込もう。

必殺技の肉転突きは、うつせみの術をガードしたあとに出すと有効。だが、すぐに出さないとカウンターで反撃されるので、注意が必要。他に、覇王丸の弧月斬や十兵衛の二ツ角羅刀などをガードしたあとにも決まるが、くれぐれも出し損ねたり、出すのが遅れて反撃を受けないように。

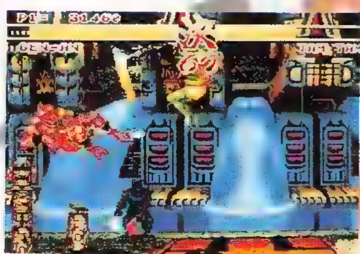
また、しゃがみ大斬りが対空技に、立ち小斬りが牽制技に使えるぞ。

## ▼敵に回した場合

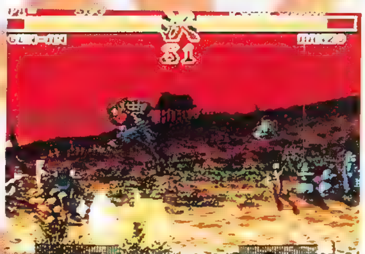
ぴょんぴょん跳ねるので、対空技の強いキャラなら、足払いで飛ばせて落とす法が効く。

肉転突きをガードしたあとは、必ず飛び道具かジャンプ攻撃を入れよう。

| |
|---|
| 毒吹雪 |
| ↓↘→＋斬る |
| 肉転突き |
| →↓↘＋斬る |



小斬りで跳ばせて、すぐこのジャンプ中斬りで迎撃するのだ。



相手の必殺技をガードしたあとに有効な肉転突き。すぐに出す。




巨大さと豪快さがウリのアメリカン忍者、アースクエイク。

このキャラの特徴は、なんといっても相手から投げられることがないという点だ。この特徴を生かした戦法で大抵の相手に勝ててしまう。豪快というより単純か？

## ▼基本の闘い方

ほとんどの相手に対して待ちをおこなう。投げにくるまでガードし続け、来たな、と思ったら投げ返してやろう。

待っている間の牽制技としては、立ち中キックが使える。これは特に対シャルロット戦などで効果を発揮するぞ。

それ以外では、跳び込みに弱いキャラ（タムタム、狂死郎、右京など）に対してジャンプ大キックのケツアタックで突っ込む方法も意外と使える。

シャルロット、ナコルルなどの突進系の必殺技をガードしたあとは、しゃがみの中斬りを入れるのがいい。ただし無理をして入れる必要はまったくなく、むしろその後の反撃に注意すべきだ。削られる量などたかが知れている。

半蔵やガルフォードのうつせみの術をガードしたあとは、登りジャンプの大斬りが当たる。威力も絶大なのでぜひとも使ってみてくれ。

とにかくアースクエイクは待つこと。これに尽きる。

## ▼敵に回した場合

投げることができないので、跳ばせて落とすか跳び込み大斬りで攻めることになる。全キャラ共通で、比較的跳び込み攻撃が有効なようだ。

右京、ナコルルは遠くから飛び道具を出しているだけで勝つこともできる。

| | |
|---|---|
| ファットハウンド | |
| ジャンプ中↓＋蹴るボタン連打 | |
| ファットチェーンソー | ※ |
| 斬るボタン連打 | |



このケツ（ジャンプ大蹴り）が強い。跳ね回れ！



こうして画面端でじっと待つ。はっきり言って、楽勝である。

注：武器ありのみの技には※印がついています。

# 敵機来襲！緊急スクランブル発進せよ！

# AIR COMBAT エアーコンバット

©㈱ナムコ

**本格派の戦闘機シミュレーションゲームがナムコより登場。大画面プロジェクターにより迫力満点！気分はもうエースパイロットだ！**

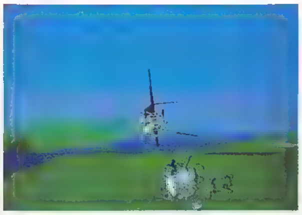
担当：するする

## ▼▼タイム内に敵機を墜とせ！

ついに出ました本格的戦闘機シミュレーションゲーム！

遊び心なんてまったくないよというぐらい真面目にシミュレーションしているのがポイントだ。

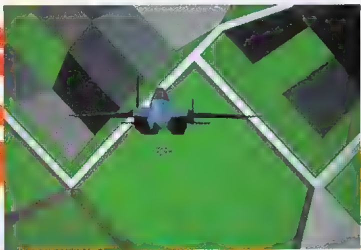
ゲームの内容はいたって簡単、敵機を発見し、墜とせばいい。しかしタイムが設定されているので、そのタイム内に墜とさないとゲームオーバーになる。1機墜とすごとにタイムがエクステンドし、無事6機墜とすことができればクリアとなるという簡単なシステムだ。



デモ画面にて。戦闘機がバルカンで撃たれている状況。実戦もこうかなあ。

## ▼▼本物そっくりのコックピット

大型筐体ゲームというとどうも動くものを想像しがちだが、今回ナムコから発売された「AIR COMBAT」は、ムービングはない。そのかわり4つのスピーカーによる立体的なサウンドとボディソニックにより、「AIR COMBAT」を体感させてくれるのだ。



うっひゃ〜！カッコイイ！ただ今上昇中！GOODなフォトだ。

シミュレーションゲームというのは、疑似体験をもとに心理面でゲームを楽しむもの。ガンガン動いて身体に訴えるゲームではないので、このぐらいあっさりしているほうがいいかもしれないね。

臨場感を出すというのは、何も動くことだけではない。筐体の形にこだわることで表現することも可能だ。それがこの「AIR COMBAT」にはある。



ガッシャーン！敵機を破壊するとこんな風にバリンとはじける。

なんとメカメカしいコックピットなのだろう！

本物の戦闘機から持ってきたのではないかという形をしたコックピット。ゲームが苦手な人は、ここに座っているだけで戦闘機を体験できちゃうのだ！

身体をよじって入れるコックピットはちょっと女の子にはつらいかもしれないこのコックピット、座るというよりは入り込むというほうが正しい。乗降のしやすさは考えられていると思うが、設計上、妥協がなかったところにこのゲームの「本物」に対するこだわりを感じることができる。

もちろん操作系は本物に似せ、コントロールレバーとス

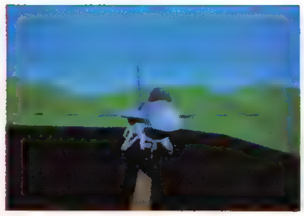


ロットルレバー。足踏み式のコントロール系は使われていないので、自機の操作は、1本のレバーにより行うことになる。だからといって簡単とは言えないけどね。

目前にいっぱいある計器類はすべてダミー。まあ操作す



ゲームスタートして一番最初に出てくる画面。爆撃されている場面がでる。



スクランブルがかかり、戦闘機が緊急発進！さあ滑走路へ向かい離陸準備！

るだけで手いっぱいな私たちには、それらを見ているヒマなどないので、そこまでこだわる必要もなかったみたい。でもパッと見たときは、本物？と疑ってしまうほどのもの。手を抜くことなくきちんと作っているところがいいよ

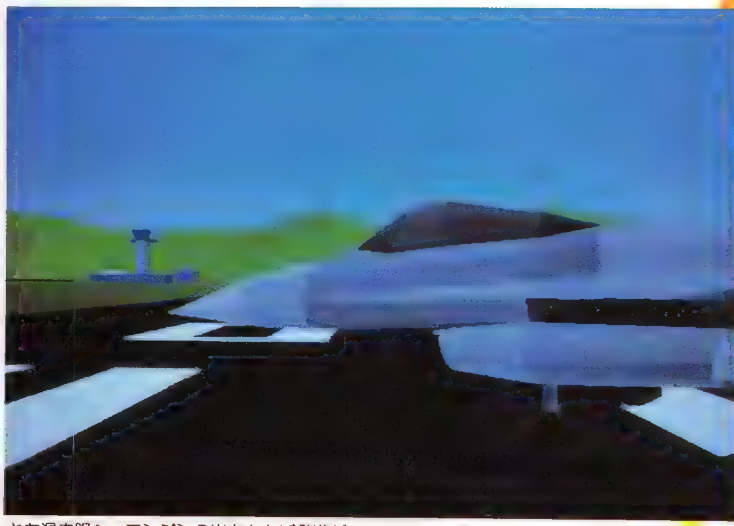


離陸発進後、ある程度上昇し（オートパイロットで）敵機の後方につける。

ね、筐体を設計した人って相当マニアなのではないかと思ってしまう。

そんなこだわりのコックピットに座って前を見ると、なんともでかい画面が目に入ってくる。

視覚によるシミュレータの場合、やはり要になるのは映像。よりリアルにするにはモニターは大きい方がいい。そこでこのゲームでは、大きさに限界のあるブラウン管のモニターではなく、より大きく



さあ滑走路へ…エンジンの出力を上げ発進だ

見せることのできるプロジェクターを採用。これはベストなチョイスであるといえる。

プロジェクターに映し出される映像は、もちろんコックピットに乗ったパイロットの視点で、デモやゲームスタート時、ゲームオーバー時はそれ用に作られたものが流れる。

その中でも必見なのがゲームスタート時のスクランブル発進の映像。カッコイイ！

戦闘中の画面は、目前に繰り広げられる場面に加えて、高度、速度、ターゲットサイン、ミサイル&バルカンの残量などが表示されている。まあ夢中になるとほとんど見えなくなっちゃうものだが、ある程度上達してくるとそれなりに使えるようになるぞ。

ここまでの説明でこのゲームの概略は理解していただけたかな。では中身に触れていこう。

## ドッグファイト可能！空対空シミュレータ

外見についてはもう理解していただけたと思うので、一番重要でもあるゲームの中身について触れていこう。

まずは一番お世話になる操作系から。

自機のコントロールは、コックピット中央にあるコントロールレバーで右へ左へ、そして上へ下へとコントロールする。このゲームの自機は戦闘機。そう空を飛んでいるわけだ。ということは、下を向いたまま飛んでいると…、

「ドッカーン！」

って地上に激突もするし、調子にのって敵を追いかけて

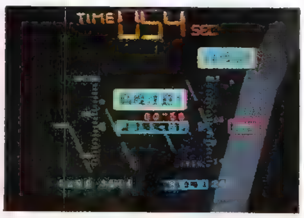



ギューン！ドッカーン！地上に激突！

いると、

「あれ海が上にある！」

ってことも。まあこの場合、戦闘には影響はない。けど気




初級では何かあるごとに指示がでる。

分は悪い。これが体感ものなら自分も逆さになってる！

コントロールレバーだけでもこの戦闘機は飛ぶけど、これでは敵機に追いつくことは不可能。そこで必要になるのが、コックピットの左側に付いているスロットルレバーだ。このレバーで、自機のスピードを変化させることができる。これで敵機に追いつくことも可能になるのだ。

より早く敵機を墜とそうというなら、この2本のレバーを駆使して自機を操らねばならない。

## ロックオンしたらミサイル発射！

自機の攻撃系は、ミサイルとバルカン。どちらも残弾数が決まっているのでガンガン撃つわけにはいかない。まあバルカンは3千発以上あるので、そうそうなくなることはないので少しは無茶できそう。

さてこのミサイルとバルカンだが、バルカンは基本的にいつでも撃てるが、ミサイルは、敵機をロックオンしないと発射することはできない。

ロックオンは、まず敵機の後ろにつくことから始め、ロックオンできるのを待てばいい。ロックオンしてもモニターから消えてしまうと解けてしまうので、また追いなおさないといけない。

バルカンはミサイルのロックオンできる射程距離よりも近くなったときになって初めて撃って当てることができる。ということは、いくら正面にいても、遠ければ当たらないということ。より高度なテクニックが必要。ビシッと後ろにいなきゃいけないのだからねえ大赤だぞ。

この2種類の攻撃は、コントロールレバーについているボタンで行う。ミサイルは親指にて押し、バルカンは、人差し指で引けばいい。

残弾数は、1機墜とすごとに補充される。1機につき2、




画面外へ逃げられるとかなりつらくなるぞ！




よーし正面に入った!バルカンを撃って撃って撃ちまくれーっ。3発使うのが理想。

おっと忘れちゃいけない。攻撃できるのは自分だけではない! なんと敵機もミサイルを撃ってくるのだ。ロックオンして撃っているらしく、きちんとよけないとやられる。このとき大きく動いてしまうので、敵機を見失ってしまう。やり始めはつらいけど、ある程度慣れたら自分がどっちに動いていて、相手はどっちにいったか、また地面は…と自分が動くことでどう状況が変わるのかを把握できるようになる。さらにできるようになればまさに「後ろにも目がついている」そのもの。「そこだあーっ」とかいってニュータイプごっこもいいかもね!

## ▼▼まずは初級から始めよう

コインを投入し、コントロールレバーの右横にあるスタートボタンを押すとゲームがスタートする。

まず目にする画面は、左から初級、中級、上級というゲームレベルセレクト画面だ。

3つあるゲームランクを簡単に説明すると難易度の違うものば種類設定されている。



これがゲームレベルセレクト画面。レバーで初級、中級、上級をセレクト。

当然ではあるが初級が一番易しく、上級が一番難しくなっている。初めてやる人は初級からがいいだろう。


発進から、上昇するまではオートパイロット。

さて気になるゲームの進行であるが、ゲームセレクトが終わると、画面は飛行場に変わり、敵爆撃機による攻撃から始まる。そして滑走路のわきに待機している数機の戦闘機の中から1機、スクランブル発進していく。そうこれが君が乗っている戦闘機だ!

動き出したその戦闘機は、一路滑走路へ。滑走路へ出たところで加速開始、パワーをあげつつテイクオフだ!

このような感じで、発進までの手順はすべてオート操縦で行われる。パイロットはただ座って見ているだけでいい。これは初級、中級、上級とも変わらない。ちょっと残念だがまあ、目的は敵機を墜とすことで、飛行手順を争うものではないので、あきらめるとしよう。

ある程度高度が上がったところでオート操縦が切れ、マニュアルとなる。ここからいきなり操縦がヘタになって機体が揺れるようになるのが笑える。

このゲームで出てくる敵機は何種類かある。足の遅い爆撃機、やや速い攻撃機、そして運動性の良い戦闘機がそれ。この3種の敵機の出る構成で初級、中級、上級が決められている。

初級では、爆撃機を墜とすことが中心となるもの。


こんな最新型もでる!

中級では、爆撃機に加え、攻撃機も中心となるもの。

上級では、攻撃機と戦闘機が中心となるもの。

上級になればなるほど敵機が賢くなるといっていい。

各級は、どれも6機墜とすことがノルマ。墜としていく手順は1機ずつ出現し、その1機を墜として初めて次の敵機が出現する。そう、これでドッグファイトである。

足の速い戦闘機に追いつくのは大変。スピードを上げ、先回りしないとならない。さすがに初心者にはつらいので、ここは一つ初級から始めてもらって戦闘機の操縦に慣れること、とくに敵機の後ろに入る練習をしてもらいたい。

今自機がどっち向いているのか、地面に向かっているのかどうかを身体で把握できるぐらいになるまで練習してほしいところだ。



味方を追ってる敵機を自分から追っかける!

## ▼▼撃墜王になるには…

いきなり撃墜王と出たが、ここでは、撃墜するコツをちょっと書いてみたい。

モニターを見てまず敵機を探す。見つけたら、ミサイルを撃ってきていないかを確認。きたら追撃の開始だ!

敵機の動きを観察(スピードを上げげつつ)し、どっちに動いているかを知る。

1 真っすぐなら最高速で追いかける!

2 左右どちらかに向かっていたら、自機を同じ方向に向け、最短距離を追尾する!

3 真横を向いていたら、すぐスピードを落とし、敵機が画面外に出ないようにする。

スピードの出しすぎを注意すれば、敵機を見失うことはなくなるだろう。敵機が近くなったら、次は近づきすぎさえ注意する。ミサイルのロックオンの表示からバルカンの表示に変わるぐらいの距離をキープする。近けりゃ近いでバルカンがよく当たるけど、非常に追いにくい。逃げても反応できる程度離れている方がいい。

あとはバルカンを撃ち込めばいい。えっミサイルは? ミサイルは、妨害用の破片をバラまかれてあまり当たらないのと、バルカンの方がポイントが高いため使用は避ける。

これで君も撃墜王だ!!



公道ではマネしないでください。
VIDEO SYSTEM
超高速スクロールの
壮快カーアクション！
レースステージは世界5カ国。10タイプの高性能マシンを駆って、市街地を、首都高を、画面狭しと縦横無尽に大爆走！邪魔者はすべて破壊しろ！相手のゲージをゼロにするか、先にゴールできれば、次の猛者とバトルスタート。壊すか壊されるかのタイマン勝負だ！スピードだけじゃ倒せない！乱入対戦で、さらにゲームはヒートする。
アクセル
ブレーキ
A
B
1レバー2ボタンの簡単操作
画面は開発中のものです。
爆烈
クラッシュレーサー
CRASH RACE
SONIC WINGS™
ソニックウイングス
絶賛発売中！
VIDEO SYSTEM
SUPER Famicom
スーパーファミコン
ソニックウイングス
SONIC WINGS
SHVC-HW
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
10M
¥8,900（税別）
"スーパーファミコン"は任天堂の商標です。
SYSTEM
VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075(723)0358代 FAX.075(723)0368
ユーザーテレフォン　075-723-1544

# CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

# GAMEST

9
No.97
September
1993



ついにオープン!! ㋙屋大阪店が開店だーっ！6月26日に大勢のお客さんで盛り上がったイベントも無事成功。当日は、上本町もハイハイタウン（㋙屋のある場所ね）始まって以来(?)のにぎわいだそうで、ちょっと物々しい雰囲気だったぞ。これからも、みんなが楽しめるお店にしていくので応援よろしくたのむぜ!!

## 新世代の鼓動が爆発！超激震のニューゲーム



## 疾風、怒濤、逆まく血潮！攻略街道まっしぐら!!



## NEW GAME PATROL



## 好評連載



## ゲーメストからのお知らせ



### 広告掲載ページご案内
ゲーメスト8月号

World Heroes 2



# 大人気で絶好調！盛りだくさんの3部構成だ!!
# ワールドヒーローズ2

気合を入れてプレイしてるかい？今回は、トレンドパターン、ダイヤグラム、対CPU戦、対戦攻略とぶっとばしていくぜ！みんなもしっかりついてこい!!

ワーヒー2を140倍楽しむページ

## ワールドヒーローズ2

トレンド情報&対戦ダイヤグラム

C・LAN&DON

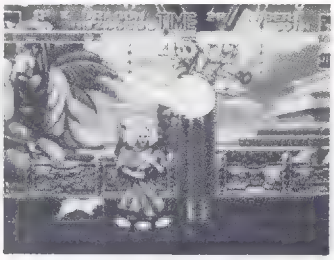
このページでは、トレンドパターンとして、対CPU戦で空中投げを決めるパターンや、新しくわかった連続技、そして第2回のダイヤグラムを公開だ。

### フウマ、ドラゴン、リョウコとくれば…そう！空中投げだ

決まるとカッコイイ空中投げをドンドンコンピュータに決めてやろう。できるキャラはかなり多いぞ。

### VS シュラ

始まったら、まずバックジャンプして距離を開ける。そこで垂直ジャンプ小キックを続けていると、シュラはそれに反応してダブルキックを出してくる。そこを投げるのだ。ダブルキックにぶち当たらないように注意しよう。



来た来た…たまーにぶちあたってしまう。

### VS エリック

フウマでしかできないパターンだが、始まったら前へジャンプし、すぐに垂直に2段ジャンプ。エリックはこちらのジャンプに反応し、登り蹴りをしてくるので、そこを上からつかんでやろう。1回投げたら、再び同じようにやれば、最後までこれでいける。2段目の垂直ジャンプを早めに行うのがコツだ。



まあ、跳ぼうかね…。



そんで上へもいっかいジャンプ。ボタンは早めがいい。

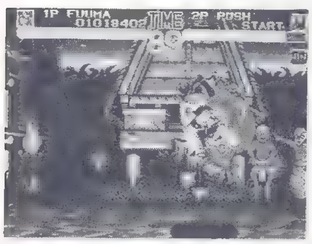
ドラゴンとリョウコは、わざと端へ下がり、エリックが近づいてきたところを三角跳びして空中投げをきめることができる。ただしデスマッチモードのみ。ノーマルモードでは斧を振ることが多くてやりにくい。

### VS マッドマン

まず、
フウマ……炎龍破
ドラゴン…ドラゴンキック
リョウコ…居合蹴り
でマッドマンを1回転ばせる。

そしてマッドマンが起き上がるところに、心もち遅めに跳び込んで、着地寸前に大パンチで投げることができる。

だが、マッドマンは100%ジャンプするわけではなく、たまにしゃがみ大パンチ（仮面アッパー）をしてくるので運がからむパターンではある。成功する確率は七割弱といったところかな？

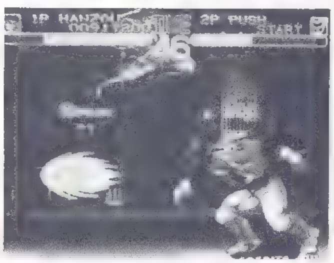


きまるとオッ！て感じでいいぞ。

他のキャラに対しても、例えば小技で光龍破やドラゴンキックなどを誘って投げたり、マッドマンと同様にJ・カーンなどを投げることができる（でもあまりきまらない）。

### 小技でペチペチ…マックスひざのみパターン

初めにアーモンドショットを撃ってくれば決まる。ジャンプ小キック→逃げ小キックを繰り返すだけだ。マキシマムは確実にアーモンドペシ…アーモンドペシ…と死への秒読みを始めるのだ。ハンゾウ、フウマ、ドラゴンがやりやすく、ジャンプの遅いキャラはやりにくい（というかできない）。



あわれよの～ジョニー。

また、シュラでマキシマムの近くで垂直ジャンプをして、下りで小キックを出し、ライトニングを落とす応用パターンもある。距離が離れたら斜めジャンプで近づこう。

### 連続技再び…新情報だー

対戦用のトレンドだが、新しくわかった連続技を紹介しよう。

### コンピュータ硬めあそび

ある一定の技を出しているだけで、コンピュータをずうっとガードさせることができる。メジャーなのはドラゴンの飛び足刀（A+B）だが、ほかのキャラでも同じようなことができる。

キッドは、ハイパーヤクザキックで同様にできるのだ。しかし体力を削ることはできない。そこで少しアレンジして、ハイパーヤクザ→シャークアッパーとやれば効率は悪いが削りに使える。ハイパーヤクザキックはしゃがみからも出せることを利用している。

シュラ、マキシマムなどで可能なのが、大足払いをギリギリ当たらない間合いで出し



なかなかに間抜けな光景だ。

続けるというもの。マッスルパワーやフウマに対してがやりやすい。タイミングよくポンポンと出そう。なお、このパターンは新キャラにはほとんど使えない。

どれもあまり華麗な技とはいえないが、タイムオーバーで逃げるときに使える。ドラゴンなら、これだけでパーフェクトも可能だ。

### シュラ 屈辱三段

**「ジャンプ大パンチ→立ち小キック→ムエタイキック」**

立ち小からムエタイはもちろんキャンセルをかける。最後の一撃以外には使っちゃいけないし、減る量も投げ程度というひどさだ。

### リョウコ 大技四段その2

**「ジャンプ大キック→立ち大パンチ×2→スライディング」**

正面から余裕で入るのと、ジャンプからのつなぎが多少甘くてもよいのが利点。

なお、注意点として、大パンチの2発目はレバー左右が必要なこと、そしてその大パンチからスライディングへのつなぎがかなり早くないと決まらない点が挙げられる。決まればカッコイイ四段だ。

### マッドマン 無意味連続技集

**「ジャンプ大パンチ→けつ→立ち大パンチ」**

けつは、レバー左右の小キックだ。大パンチはレバー中立。

**「立ち小キック→小足払い→スライディング」**



このケツがいいのだ。

立ち小キックはレバーニュートラルの後ろ蹴りだ。

**「立ち小パンチ→しゃがみ小パンチ→マッドマンアタック」**

それがどうしたといわれそうだが、まぁマッドマンてことで笑ってすまそう。どれもほとんど屈辱技の世界。このほかにもいろいろと変な連続技が多数存在する。なお、後ろの2つは、めくり大パンチから行ってもよい。

### ドラゴン 連続技2種

**「めくり大キック→立ち小パンチ→立ち大パンチ→大足払い」**

元々お手軽なドラゴン六段があるのであまり意味はないが、それより少し簡単で、ダメージも高いのがこれだ。

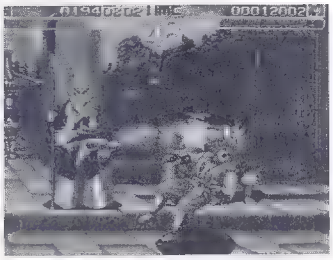
**「ジャンプ大キック→ボディブロー→ドラゴンキック」**

ボディブローはレバーありの大パンチで、これにキャンセルをかけてドラゴンキックを出すのだ。キャンセルがかかりづらいのと、ジャンプ大キックの打点が高いとボディブローが投げになってしまうのが難。だがきまればやたらカッコよいので練習する価値はあるぞ。マキシマムにのみジャンプ大とボディブローの間に立ち小パンチを入れて四段にすることができる。

### ブロッケンスーパー

**「立ち大パンチ→立ち大パンチ→飛行アタック」**

これは㋘屋で行われたワーヒー2大会で、ADKの開発の方が使っていた三段だ。カッコイイが、意外に与えるダメージは少ない。あと、飛行アタックが当たったらすぐに着地しないと、敵の目の前に落ちてしまうので注意しよう。



この技できめるところに意義があるのだ。

### 謎の技「爆裂究極拳!!」

CDに音声のみ入っている「奥義！爆裂究極拳!!」これは一体何なのであろうか？

隠し技？お遊び？う〜ん…というわけでADKに直接聞いてみたぞ。

結論は、昔のバージョンであった技だが、あまりに強すぎるということでボツになったとのこと。何でも全方向に火の玉を発射する技だったらしい。

| 相手キャラ ＼ マイキャラ | ジャンヌ | キッド | フウマ | ハンゾウ | ドラゴン | マッドマン | J・カーン | リョウコ | J・MAX | ラスプーチン | エリック | シュラ | ブロッケン | M・パワー | 計(前回との差) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ジャンヌ | | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 8 | 7 | 7 | 8 | 7 | 8 | 92 (＋5) |
| キッド | 4 | | 5 | 5 | 5 | 7 | 5 | 7 | 5 | 7 | 6 | 5 | 6 | 8 | 75 (－1) |
| フウマ | 3 | 5 | | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 73 (－4) |
| ハンゾウ | 3 | 5 | 4 | | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 7 | 6 | 6 | 7 | 7 | 71 (＋1) |
| ドラゴン | 3 | 5 | 4 | 4 | | 5 | 4 | 6 | 7 | 6 | 7 | 6 | 7 | 7 | 71 (－5) |
| マッドマン | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | | 6 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 8 | 67 (＋8) |
| J・カーン | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | | 5 | 5 | 6 | 4 | 6 | 5 | 6 | 66 (＋2) |
| リョウコ | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 6 | 5 | | 5 | 5 | 4 | 6 | 5 | 7 | 63 (±0) |
| J・MAX | 2 | 5 | 6 | 6 | 3 | 5 | 5 | 5 | | 4 | 5 | 4 | 5 | 7 | 62 (＋3) |
| ラスプーチン | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 6 | | 7 | 5 | 6 | 8 | 61 (－6) |
| エリック | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 6 | 6 | 5 | 3 | | 6 | 6 | 6 | 59 (±0) |
| シュラ | 2 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 6 | 5 | 4 | | 4 | 8 | 58 (＋4) |
| ブロッケン | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 6 | | 7 | 56 (－4) |
| M・パワー | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | | 36 (－3) |

# ワールドヒーローズ2 ダイヤグラム（第2回）

## ダイヤグラム第2回だあ〜!!

さて、ダイヤグラムも第2回となるが、まずは結果を見てみようか。

ジャンヌは小スラを対空技とすることによってさらなる強さを発揮、待ちジャンヌがますます強くなった。

キッドはヤクザキック（レバーニュートラル大キック）をうまく使えばハンゾウ、フウマのとびこみも迎え撃てる、この位置は当分動きそうもない。

今回の成長株はマッドマン、マッドジャイロ、マッドカッターなど使い方も研究されてきて予想通りの位置にきた。接近戦の経験値をつめばどんどん強くなるマッドマン、今後どうなるか楽しみだ。

まだまだこのダイヤグラムはおかしいかも？ってのもある。エリックはいい例で実は上位にくるべきキャラだと私は見ているのだがどうだろうか？ラスプーチンのような完全に相手の出方に対応するキャラにはツライがジャンヌやドラゴンには今後強くなるハズ、エーギルヘプリングからのロングホーンに期待しよう。

（DON）

# ドイツの科学力はホントに世界一か?

## CPU攻略 VS ブロッケン

数多くのワーヒー2プレイヤーのカベともなっているブロッケン。的確な判断を持つ彼には相討ち覚悟でいくしかないのか…?



コンピュータのブロッケンは強い、どんなキャラでも一度はつまずくだろう。そこでコンピュータブロッケンの強さを分析し、いかにして倒すかを研究してみよう。

まずブロッケンの基本的な攻撃パターンを見て、それぞれに対応策を考えてみよう。

### ブロッケンの強さ その1 黄金パターンがきかない

「飛び道具で敵を飛ばせて落とす」というおなじみの黄金パターン。だが、ブロッケンは飛び道具に反応して飛ぶことは飛ぶが、すかさずジャンプ大キックを出してくるために無傷ではめることはとても難しいのだ。


飛び道具に反応してバコッと蹴る。でも、降りぎわは無防備だぞ。

**対応策**

ブロッケン(ジャーマンミサイル)やマッドマンやジャンヌのように、飛び道具を出したときのやられ判定が小さいキャラは自分とブロッケンが画面の端と端にいるときは、ジャンプキックをすかさせることができる。

ほかにもスピードの早いキャラや連続技の強いキャラクターはわざとくらって、ジャンプの落ちぎわに投げたり、連続技を入れよう。

### ブロッケンの強さ その2 投げがほぼ完璧

ブロッケンはほかのコンピュータキャラとちがって、なぜか投げがほぼ完璧。くらい投げはもちろん、こちらの起き上がりにも投げを狙ってくるというひどさ…。

**対応策**

くらい投げは技を引き付けて出せばよい。起き上がりに投げられるのは自分から投げるしかない。Cボタン連打よりも、タイミングよくAボタンを押したほうがいいだろう。

### ブロッケンの強さ その3 ブロッケンの反応の素早さ

まずブロッケンの技や必殺技はハッキリ言って強いのだ。跳んだらハリケーンアームやストレートチョップ、ほかにもリーチの長い大パンチや大キック。コンピュータは常に的確に出してくるのだ。特にジェットアタックの使い方には閉することしかできないであろう。


うきー。このジェットアタックの使いかたがうまいのだ。

**対応策**

これはやはりブロッケンに近づくことにつきる。マッドマンやドラゴンのようにジャンプ攻撃の強いキャラクラーは引っ付きパターン(敵の近くで垂直ジャンプ攻撃などで常に攻め、離れたら斜めジャンプ攻撃で追いかける戦法)でパーフェクトはとりづらいものの、勝つことはできる。

逆にラスプーチンはジャンプしてブロッケンの出した足に空中ファイアを当てる戦法がある。


引っ付いて離れないようにするのだ。

### キャラクター別攻略

以上のパターンを使えばほとんどのキャラは大丈夫。特殊なパターンもあるので、ちょっとキャラクター別に補足しておこう。

#### 敵に引っ付け ドラゴン

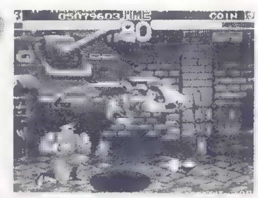
こいつはとにかく攻めて垂直ジャンプ大キックを出そう。ちなみに垂直大キックは当たると相手を転ばせることができるぞ。

#### 相討ち覚悟でいくしか ハンゾウ

くらい覚悟の飛ばせて落とすパターンでもいいが、光輪渦斬をガードさせてから投げるというパターンもあるぞ。

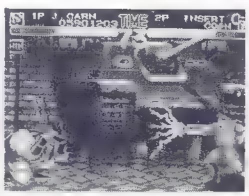
#### マッスルボンバー命 マッスルパワー

とにかく待ち、しゃがみ小パンチキャンセルマッスルボンバーの繰り返し。あと端々からスーパードロップキックを空振りしてから投げることができるのを覚えておこう。


投げはAボタンで確実に…。

#### 新覇極道ハメ? J・カーン

とにかく覇極道。一度打ってしばらくまちスパークサンダーを出すようなら終わりぎわに再び覇極道を出そう。


スパークサンダーは待とう。

#### いろんなパターンが使えるぞ ジャンヌ

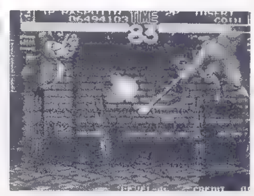
くらい覚悟の飛ばせせパターンも大パンチ↓大パンチ↓キャンセルフラッシュソードの連続技を入れたりしよう。引っ付けパターンも可。

#### 離れてりゃあいいよ ラスプーチン

とにかく離れて空中ファイアボール。ブロッケンは自分から手足を出して当たってくれるぞ。

#### 風輪華斬のみでOK フウマ

風輪華斬を出すとスパークサンダーやグレネードランチャーを出そうとしてくらってくれる。それだけでも勝てるだろう。


これだけで勝てる。

#### 画面端でジャーマンミサイル ブロッケン

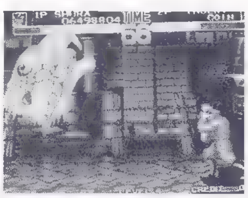
くらい覚悟の飛ばせせパターンでもいいのだが、画面端でジャーマンミサイルを出すとコンピュータのジャンプ大キックに当たらない。追い込まれたらジェットアタックで逃げよう。

#### スウェーバックをうまく使え シュラ

画面端からムエタイキック↓小足払い×0~2→大足払いというムエタイキックパターンが使える。スウェーバックで素早く間合いを離そう。

#### スパークサンダーをさそえ リョウコ

ブロッケンと中間距離で小のダッシュジャンプキックを出すとスパークサンダーを出してくるので、そこを二段背負い投げとかで投げてしまおう。


画面端からのムエタイキック。ちょっとタイミングが難しいぞ。

#### 相討ち覚悟でいくしか キャプテンキッド

とにかくパイレーツシップで飛ばせて、くらってから連続技を決めよう。

#### 楽勝ザマス マッドマン

くらい覚悟の飛ばせて連続技パターン、引っ付けパターンなど使える。あとただマッドカッターを出すだけでもいいぞ(着地に注意)。

#### ブリザードブレス押しだ エリック

とにかくブリザードブレスで押そう。敵の近くにいったら小キック→小キック→ブリザードブレスと出すとくらってくれることが多い。


ブリザードで押すのだ。ガシガシとね。

#### くらい覚悟しかない? J・MAX

アンダーアーモンドで飛ばせて、くらってから連続技。小パンチ×2→大足払いなどを入れておけば負けることはないだろう。

#### パーフェクトは難しいぞ

ブロッケンはその正確な技の出しかたゆえにパターンぼくはまることが多い。これで少しは楽に勝てるはずだぞ。

あなたのストレス解消します！

CPU攻略

# vs ラスプーチン

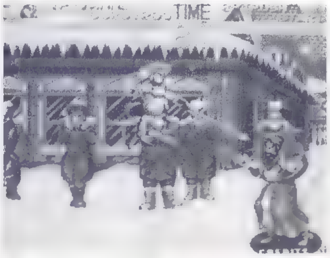
非常にいやらしい闘い方をするCPUラスプーチンも、これさえ読めばただのザコ（？）

いなりん

ここでは、CPU戦で苦戦を強いられることの多い、対ラスプーチン戦について書いていこう。

## 基本的な闘い方と、こころがまえ

全キャラともに有効な闘い方は、こちらから跳び込んで攻める。CPUラスプーチン（以後©ラスピ）の頭を狙うように跳び込めば、まず返されることはないだろう。



何も考えずに跳び込むだけでも、いいところまでいける。

ひとつ注意点として、©ラスピに転ばされてしまうと非常に怖い。こちらの起き上がりをつかまれてしまうことが多い。また、起き上がりに無敵技で抜けようとすると、©ラスピはちゃっかりガードして、そのあとつかまれてしまう。では、どうするか。このようなときは、こちらから投げを狙おう。大パンチ（投げ）のボタン受付けは意外と長いので、気持ち早めにボタンを押そう。

それではキャラ別に闘い方を書いていこう。

### ハンゾウ・フウマ

とりあえず画面の一番端までさがって©ラスピが近づいてくるのを待つ。ある程度近づかれたら垂直に二段ジャンプして、おりてくるときに大キック。着地したら1セットを入れる。



このあと、1セットが確定。

### ドラゴン

跳び込んで連続技を狙う。跳び大キック→立ち小パンチ×2→レバー入れ立ち大キックか、跳び大キック→しゃがみ小パンチ×2→立ち小パンチ×3→大足払い、などのピヨらせることができる連続技がよい。

また、近づいたら垂直ジャンプをして大キックor空中投げだけでもよい。

### J・カーン

覇極道だけでよい。たまに返されることもあるが、負けることはないだろう。

### ラスプーチン

跳び込んで空中アクセルスピンだけでよい。一度©ラスピを転ばせたら、起き上がりに少し遅れて空中アクセルスピンで跳び込む。

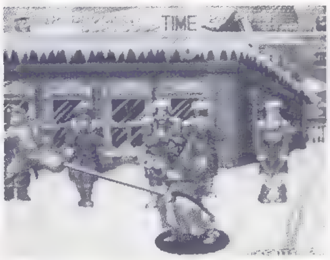
### ジャンヌ

まず©ラスピに近づく。小パンチで跳び込むのがよい。そうしたら、垂直ジャンプ小パンチor大キックを出していればよい。

### ブロッケン

とにかく間合いを離すようにする。近づかれたらしゃがみ小パンチ×2のあと立ち大キックをガードさせて間合いを離す。

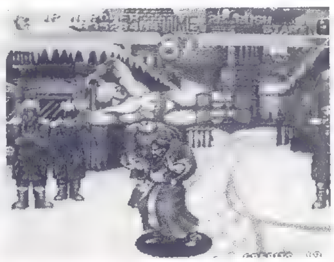
間合いを離したら垂直orバックジャンプ（間合いによって使いわける）して大キックを出す。もし©ラスピがジャンプしたら、空中ローリングキックでもよい。



このように、常に間合いを離すように！

### マッスルパワー

適当な間合いからスーパードロップキックで跳び込んで、着地したらトルネードブリーカーで吸う。これだけ。



あまり間合いを考えなくても、着地でトルネードで吸える。

### キャプテンキッド

なるべく足の先が当たるように大キックで跳び込む。近づかれたらしゃがみ小パンチ連打をガードさせる。パンチが当たらなくなると、©ラスピはファイアーボールを撃つので、それを見てからスパイラルキックを出す。



このファイアーボールを撃つ構えを見てからスパイラルを出す。

### エリック

ジャンプしてレバーを真下に入れてキックのボディプレスがよく当たる。これだけ狙っていればよい。

### リョウコ

ドラゴンと同じように最初に跳び込んで、近づくことができたら垂直ジャンプで大キックor空中投げでよい。

### シュラ

画面の端と端に離れる。©ラスピが歩いてきたら、跳び込んで大キック。ガードされたら小足払い×2→スウェーでもう一度間合いを離す。

こちらが跳び込んだときに©ラスピがとんだら、狙って大キックを当ててよう。

### マッドマン

近づいて垂直ジャンプ大パンチを出す。ひきつけて当てるようにしないで、すこし早めに出すようにすれば、©ラスピがジャンプしようとしても勝てる。

こうなってくれるとありがたいね。



### マキシマム

ジャンプ小パンチで跳び込む。当たっても、ガードされても、しゃがみ小パンチ×2を出す。このパンチが当たったらすぐしゃがみ大キック。そしてまたジャンプ小パンチで跳び込んで繰り返し。

パンチをガードされたときは、すぐジャンプ小パンチで跳び込んでまた繰り返し。



まるでボディプレスのように強い、ジャンプ小パンチ。

# 待ってましたーっ！腕がなるぜ!!

## ワールドヒーローズ2 対戦攻略編

**さーて、ついに来たぜ対戦の出番だ！今回は新キャラ5人にしぼって攻略だ。彼らを使っていない人も、これを読んで今から始めるのだーっ!!**

F-GLD

精霊マスターへの道はここにある

# マッドマン

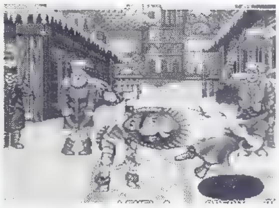
今までにないタイプのキャラクター、マッドマン。彼を使いこなすのは、タダごとではありませんぞ。

マッドマンの特徴といえば、やはり動きが変なコト。遅いのか早いのかわからないスピードにバタバタジャンプ、さらにすべての攻撃がクセを持っている。今までにないキャラクターのコイツ、まずは動かすことから始めよう。

### 通常技が多彩だ使いこなすザマス

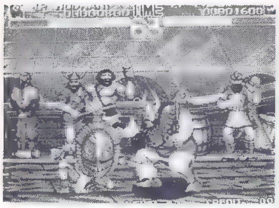
そう、マッドマンは通常技が実に多い。立ち技なんかは、レバーをニュートラルにするか左右に入れるか、さらに敵が近いか遠いかですべて技が変わってしまう。

立ち大パンチを例にとると、敵が遠いときはレバーニュートラルでサイド仮面ヘッドバット、レバー左右で進み精霊アタック。敵が近いときはレバーニュートラルで仮面頭突き、レバー左右で精霊アタック。…というくらいに技が多いのだ。どんなときにどの技が出るか、まずは全部の技を覚えるのが先決だ。


サイド仮面ヘッドバット。レバーを入れると全く技が変わってしまう。

### スキの少ない技を使うザマス

さて、技が多いからといって、すべてが使える技ではない。確実な取捨選択、これがマッドマンの戦法の極意だ。


スキの少ないしゃがみ小パンチ。この後の攻撃がポイントになるぞ。

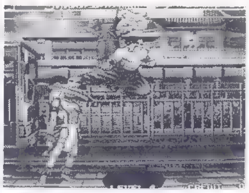
基本的にマッドマンの技はスキが少なく、続けざまに大技を入れることができるので、連続攻撃を狙っていこう。

### 守っちゃダメザマス

う～ん、マッドマンの最大の弱点なのが、相手の跳び込みを確実に返せる技がないというコトだ。

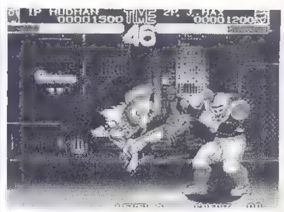
対空兵器としてはしゃがみ大パンチとかマッドジャイロが一応あるが、それでもやはり相討ち覚悟で出すようなもの。いちかばちかのバクチになるのであまりオススメできない。

しかし、ずっと防戦一方の闘いになるのも好ましくない。一度転ばせて、こっちから攻撃するチャンスを作ろう。


相討ち覚悟！一度離せばこっちのものだ。

### それでは基本戦法、相手に近づくザマス

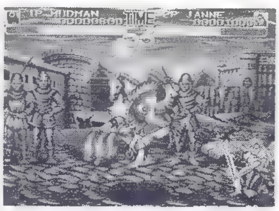
マッドマンが有利に闘いを進めていくには、相手に接近すること。相手に近づいたとき、マッドマンの真の力が発揮されるぞ。


相手に近づくならダッシュキックが一番。

### まずはマッドマンアタックザマス

遠近すべての距離において使えるのが小のマッドマンアタック。スキが非常に少なく、さらにスピードが遅いので、跳ね返されにくくなっている。

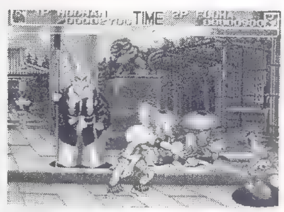
遠距離でもとりあえず出して、相手がガードしたならダッシュキックなどで一気に間合いを近くしてしまおう。


よし、ガードしたぞ。一気に突っ込むのだ。

近距離ではしゃがみ小パンチやしゃがみ小キックにキャンセルをかけて使う。距離によっては連続で入るぞ。

### 近距離での闘いを極めるザマス

近づいたら後は攻撃するのみ。前述のとおり、しゃがみ小パンチorキックをメインにガンガン攻めよう。ときおりサイド仮面ヘッドバットや、立ち小パンチを混ぜよう。


進みつつ攻撃。これでちょっとは間合いを詰めることができるぞ。

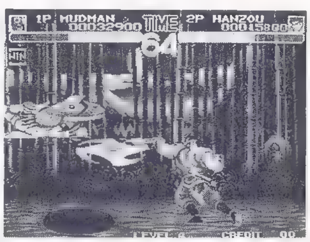
少しでも間合いが離れたなら、進み精霊アタックや立ち小パンチ（レバー左右入れ）などの移動攻撃技で攻撃しつつ近付こう。

このへんの闘い方は自分たちでバリエーションを組んでいこう。

### 奇襲戦法か？マッドカッターザマス

一見、使えなさそうに見えるマッドカッター。それは使い方次第。当たれば相手を転ばすことができることを考えれば狙わない手はないぞ。

一番いいのは相手の飛び道具の先読み。相手の硬直にざっくりと決めよう。

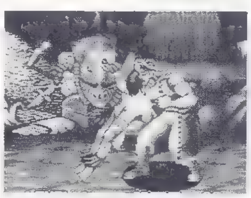

これだけ近いと、相手の動作を見てからでも間に合うぞ。

削りとして使えなくはないが、しゃがまれると当たらないこともあるのでダメ。ほかには、相手と素早く距離を離したいときなどに逃げるために使おう。

### 連続技ザマス

まず接近戦では、しゃがみ小パンチor小キックからサイド仮面ヘッドバットorスライディングが入ることを覚えておこう。両方とも相手を転ばすことができるぞ。

そして相手が気絶したときは、ジャンプ大パンチ→仮面頭突き→サイド仮面の仮面4段やジャンプ大パンチ→仮面頭突き→しゃがみ小キック→スライディングの5段攻撃が有効（でも5段はあまり使っちゃだめだぞ）。私のオススメの連続技はジャンプ大パンチ→ヒップアタック（近距離のレバー左右小キック）→サイド仮面のケツ3段。ヒップアタックがいい味出しているぞ。


このケツ。相手に与えるショックは大きいぞ。

### マッドマンで神話をつくるザマス

対戦においてマッドマンは強くもなく、弱くもない部類に入る。攻撃的なキャラや無敵技を持つキッドあたりには少々待ちを加えた闘い方が必要。

とにかく攻めの手を休めるようでは甘い。攻めて攻める快感を覚えるのだ。マッドマンは守りにはあまり向かないキャラクター、それゆえにガンガン攻めなければならない。無敵のマッドマン目指して頑張ってみたまえ。

KAL

## 能あるタカは爪隠す
# シュラ

足払いと跳び蹴りが強いシュラ
だけどそれだけがとりえじゃない!

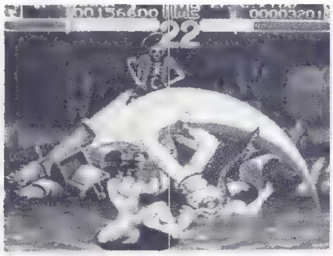
### 攻めと守り一体の動きを

基本的にはしゃがみ小パンチと小足払いを連打して、突然大足払いやタイガークローを出すのがいい。大足払いは爪先をあてるようにする。言いかえれば、大足の爪先がぎりぎり届く距離がシュラの間合いだと言える。

相手がしゃがみがちなら、ジャンプ大パンチからの連続技を狙ってみよう。タイガークローを出したあと、そのまま跳び込む、というのが有効だ。ただし、これを何度もやっていると、そのうちに相手に読まれてしまうので、クローで近づいたあと続けざまに大足払いを出すとかいった動きのバリエーションが必要だ。


タイガークロー…このあと跳ぶか、大足払いか、立ち小キックか、それともちょっと待ってみるか…。

相手を転ばす機会の多いこのキャラで、実際に転ばしたあとどうするかだが、無敵の必殺技を持つキャラに対しては多少早めにクローを出して重ねておくのがいいだろう。こうすることで、相手の技が攻撃力を持つころにはクローが引っ込み、技をすかして（またはガードして）連続技を入れることができる。


キッド、リョウコ、エリック、J・カーンなどに対しては、起き上がりに重ねるのなら早めに出すこと。このあと小足払い×2→大足払いがいい。

ただし、ハンゾウやジャンヌのような、すぐに攻撃力がでる無敵技所有者に対してはあまり重ねないほうがいい。

前述のクロー重ねを何度かやって、相手がガードしがちになったら、今度はタイガーファングを重ねてみよう。相手がしゃがみガードしていれば、そのまま投げてしまえばいいし、それすら警戒されている場合は、ファングすかしのあと小足払い×2→大足払いを入れればいい。

とにかく攻めの要点は、クローで素早く近づくこと、間合いを保つこと、起き上がりの攻撃にバリエーションを持たせることの3点だ。


起き上がりにファングすかし投げや、小足払い連打につなぐ。くらい投げを狙っている相手（特にリョウコやM・パワー）にも有効。

### 防御がしっかりしてるかどうかで強いシュラと弱いシュラの差がでる

防御技についてだが、遠間から跳び込まれたときは、立ち大パンチの裏拳（ヒジ）を、それより近い距離では立ち大キックを、さらに近間で跳び込まれたときはニュートラル立ち大パンチのアッパーを、真上に落ちるような感じで跳ばれたならしゃがみ大パンチのヒジを使おう。めくりできた場合には、落ち着いてニュートラル立ち大パンチを使う。

しかし、ある程度先読みしていた場合には、登り大キックが最も有効な技だ。

スライディング系の技に対してはしゃがみ小パンチだ。だが、真に使えるのはバックダッシュだ。とまどう時はバックダッシュ。これは攻めてるときのフェイントなどにも使えるぞ。

ざあっと見てきたが、シュラの勝つ秘訣は間合いとバックダッシュにある。これを忘れないでくれ!

ももやん

## リョウコ最強化計画
# リョウコ

君もリョウコ最強化計画に参加してみないかい?
会員にはもれなく…なにもないぞ。

W・H2が発売されたころは最強といわれていたリョウコちゃん。

しかしその座を1人、また1人と奪いさられていく。どんどん下に落ちていくリョウコちゃんを助けてあげようじゃないか。

題して「リョウコ最強化（最狂化?）計画」だ。

### リョウコ最強化計画発動 計画その1

リョウコの攻め方は、飛び道具がないぶん単純である。まず近づくことを考える。

近づく方法はいくつかあり、ジャンプ、スライディング、ダッシュジャンプキックの3通りぐらいである。

ジャンプで近づくのは対空兵器の危険がないとき、あるいは持っていない相手に対してである。ハンゾウ、フウマや技の溜まっているジャンヌなどはダメだ。

そのような相手には、スライディングで近づくのがいいだろう。ハンゾウ、フウマはW烈光斬さえ気をつけていればいいのだ。


スライディングガードしたね…二段にいくか。

ほかに気をつけなければいけないのは下に出る飛び道具だろう。したがって、ブロッケン、エリック、マキシマム、キッドには注意しよう。

ダッシュジャンプキックで近づくのは、主に奇襲として使う。足払いでひたすら待っているキッドやカーンに使おう。

### リョウコ（中略）発動 計画その2

次は相手の起き上がりを攻めるのだ。

よく相手の起き上がりに二段背負い投げをやる人がいるが、これは返し方があるので調子にのってやっていると痛い目にあうぞ。

そこで、戌殺掌や足払い、何もしないで待っているなどがある。

戌殺掌はガードされたら二段背負い投げを狙ってみよう。

### リョウコ（中略）発動 計画その3

実は戌殺掌は出る一瞬が無敵なのだ。

これでこちらの起き上がりを攻められても、戌殺掌を出せばほとんど負けないだろう。


これで起き上がりは怖くない!

その他のテクニックとしては、スライディングを出さないでゴロゴロ（ダッシュのみ）で近づき、いきなり二段背負い投げもよくきく技だ。


二段にいくか、スライディングにいくか…。

しかし、何度も使えるものではない。

ほかにも色々と書きたいことがあるのにページが…それではさらばだ。君もリョウコ（後略）に協力してみないか?

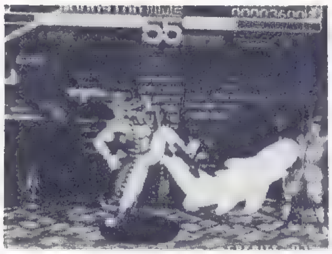
C・LAN

## 攻めキッドと待ちキッドをうまく使いわけろ！
# C・キッド
「キッドはこう使うのだ」法

先月、そして今月のダイヤグラムからもおわかりのように、対戦においてキッドは使いこなせば相当に強いキャラだ。では一体、どう使えば強いのか？

### キッド使用法#1 ～鮫を追いかけろ～

キッドといえば鮫だ。遅い鮫を撃ち、それを追いかけて攻めるのが基本だ。そして相手のそばでしゃがみ小パンチ、小足払いなどをガードさせてためを作る。そして鮫につないで猛ラッシュをかけることができる。覚えておいてほしいのは、しゃがみ小パンチからの大足払い、まだ鮫をくらったらハイパーヤクザキックが連続技としてつながることだ。


鮫が当たったらハイパーヤクザで二段になる。

### キッド使用法#2 ～スパイラルを使え～

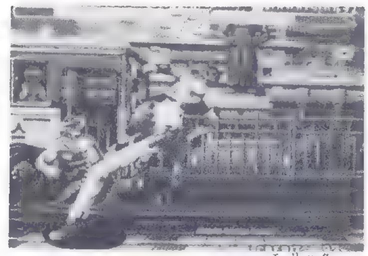
スパイラルキックの用途は多く、攻撃力も高めなのでうまく使いたい。

一般的には対空技として使われるが、例えば相手が近くで飛び道具を撃ったときなどに当てる、という使い方が有効だ。大足キャンセル烈光弾などにも当たるので、ハンゾウ、フウマなどは近くで飛び道具を撃てなくなるぞ。


それはだめなんだってば。

### キッド使用法#3 ～対空は立ち大キック～

見てのとおりである。シャークアッパー、スパイラルキックが使えるならばいいが、跳ばれるのはたいてい自分のためが解放されたときだろう。そんなときは、レバーニュートラルの立ち大キックが強力な対空技となる。間合いが近いとローキックになるので、めくり気味に跳ばれたら素直にガードしよう。


ん～これよこれ。

ちなみにこの大キックも万能というわけではなく、返せない技もある。ジャンヌ、シュラ、マキシマムのジャンプ大パンチがそうだ。マッドマンの大パンチも相討ちになりやすいので注意しよう。

### キッド使用法仕上げ ～こいつに注意せよ～

キッドで対戦を行う場合、注意すべきことをここで挙げよう。

まず反対側に出てしまう必殺技。跳び越えていった相手を攻撃するときになりやすい。こうならないようにするには、Cボタンで投げを行うか、1回レバーをニュートラルにきちんと戻してから技を繰り出そう。

次にスパイラルキックの使い方について。この技は出るまでに思ったより時間がかかるので、例えばロングホーンをガードした後に無条件で当てることはできない。単に光龍破の着地を狙う、とかいう場合もやや早めに出すようにしよう。

使い慣れればこの上なく頼もしいキッド。挑発も二種類あるし、死に声もいいし、連続技もかっこいい。まぁ使ってくれや！

再登場、ERIK（エリック）君

## 蝶のように舞い 蜂のように刺す（ウソ）
# エリック
起き上がり攻め方講座

みなさんのエリック、起き上がりの攻め方にはどのようなバリエーションがありますか？ブリザードブレスを重ねてばかりはいませんか？

〜ブリザードブレス〜
かさねてばかりで
ごめんね〜

という歌もあるように、同じ攻め方ばかりでは、相手にあきられてしまいます。

そこで、みなさんのエリックのますますのご発展のために、起き上がり攻め方講座スタートです。

### ①ヒッププレス



ヒッププレスは、ジャンプ小キック。この技は、敵の起き上がりにいきなり出せば、ジャンプ攻撃なので、しゃがみガードしている相手に確実にHIT!!足払いとヒッププレスを使い分ければ怖いもんなしだ。


別名登りケツ。しゃがんでるのに当たるのがよすぎる。

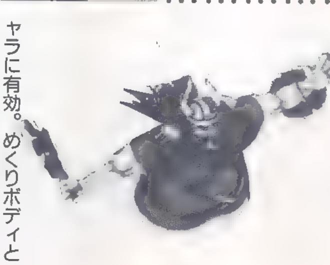
### ②お手軽3段

お手軽3段とは、立ち大キック→立ち大キック→立ち大パンチの3段のこと。

この技を起き上がりに重ねると、投げを狙ってる相手、起き上がり技をミスった相手にHIT!!一気に形勢有利だ。ハンゾウ、フウマ以外のキャラに有効。


大キックの重ねが意外と強い。

### ③めくりボディ



めくりボディとは、めくりでボディプレスを狙うこと。ボディプレスは、レバーを真下に入れて大キックだ。

めったに決まらないが、決まればそのままめくりボディ→立ち小キック→立ち大キック→立ち大パンチ、と4段技が入れられる。もちろんピヨピヨ、死亡確実だ。

### ④何もしない

目の前まで行って何もしないで、相手の出方を待つ。

攻め方講座のはずなのに、最後は攻めない。いわゆるオチ。おそまつ。


ジャンヌこの時点で死亡確定。うれしそうなエリック。

# 究極のハイスコアを叩き出せ!! 超時空要塞マクロスII



## スペシャルビジュアル攻略 〜ビギナー編〜

担当：FRS-N.O



①ザコは出現そく破壊で前倒ししよう。

### 装備はF＋H!!

前号で、ガウォークがいいということを書いたが、最終バージョンでは、攻撃力にも増して、いいスコアを出すにはアイテム回収や前倒しのために機動性も求められる。

このため、1面、2面ではファイターで攻略を進める。サブウェポンは、ファイターの攻撃判定のせまさを補うという点や、連射性を考慮してホーミングを取ろう。

そうそう、プレイは、2P側で。1P側よりもスピードが速いので使い勝手が良いのだ。

高いスコアをだすコツは、ミスをしないこと。敵弾などに当たってやられると、黄色い階級章が100点に戻ってしまう。そこから1万点までリカバーするまで大損する。

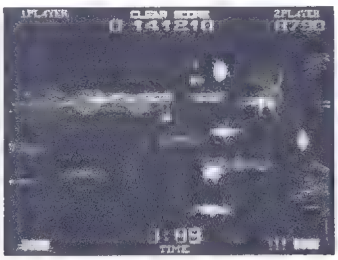
### STAGE・1 ミンメイアタック

●クリアスコア＝15万点
●隠しアイテム数
勲章（小）・9
勲章（大）・0
階級章・11
ミンメイ人形・1

この面では、FとHの装備を固めよう。統合軍マークなどの500点、1000点アイテムは一定時間で消えてしまう。結構このアイテムの取り逃がしが総合得点にひびくので、しっかり回収しよう。

中型艦隊指揮用戦艦のエンジンの後ろにある砲台は、すぐ壊さずに3発ずつ撃ってくる弾を3回、計9発破壊すれば隠しボーナス2万点が入る。

ボスの斥候艦は、エンジン（5000点）を壊してから倒そう。上部から撃ってくる弾を壊すと、アイテムに変わる。これも逃がさず3000点ずつ得点しよう。



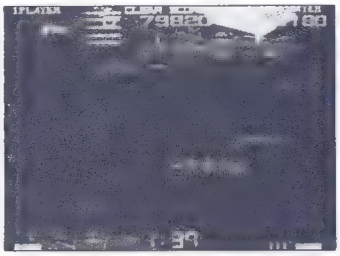
②基本はF＋Hで。



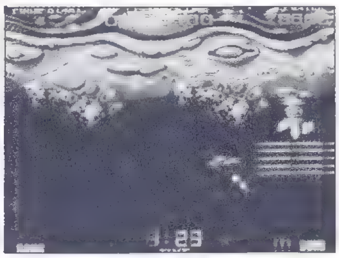
③統合軍マークは消える前に多く回収しよう。



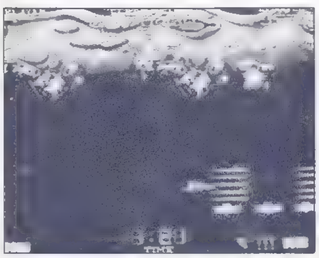
④全部倒せばボーナス1万点。



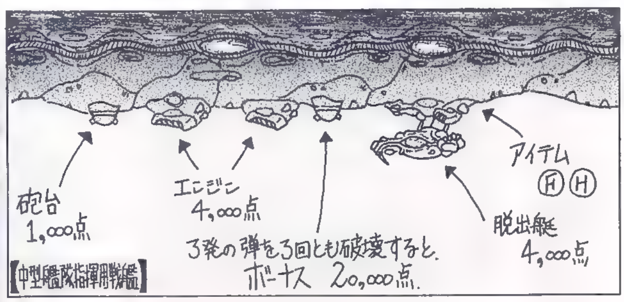
⑤最初の砲台×1と2基のエンジンをつぶせ。



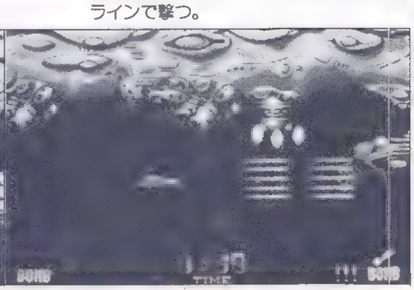
⑥で、この弾。1回目はこのラインで撃つ。



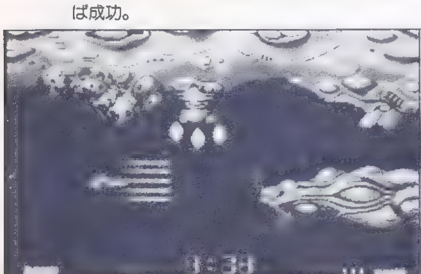
⑦少し下に下がって階級章とミンメイ人形を出す。

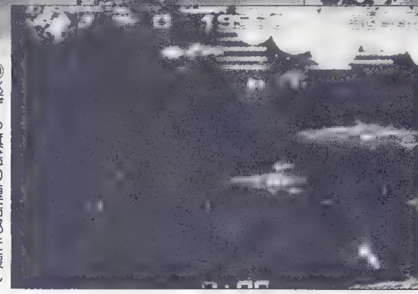



⑧脱出艇が見えたら、2回目の3発をこのラインで撃つ。



⑨3回目。この3つを撃った時点で2万入れば成功。






⑩逃げる旗艦の連結部を壊して出現するFとHを取る。




⑪後ろから現れる2万点の高速メカ2機を逃がすな!!




⑫再び前倒し。




⑬マーク(大)を出す奴。撃つと反転するので逃がさないよう



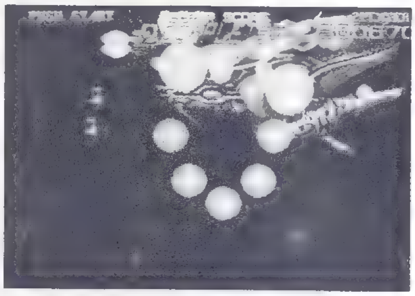

⑭アイテムキャリアが2機、MとHを出すので両方Hで取る。




⑮ある程度最初のうちにダメージを与える。



⑯下に回ってエンジンを破壊し…。



⑰すぐ上に回りこんで連射、ボスが上についた時点で倒せればベスト。




⑲ボスを倒せば自機は無敵。ここも出現そく破壊を心がけよう。

## STAGE・2 ムーンフェスティバル

●クリアスコア＝25万点
●隠しアイテム数
ミンメイ人形・3
階級章・12

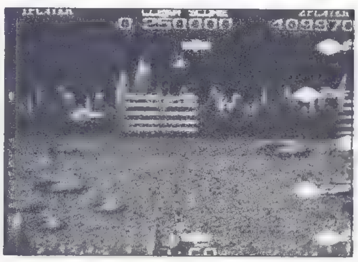
動き回るデモンストレーション用ターゲットは、重なっても平気な上、10個全滅できればボーナス1万点入る。

月面基地を過ぎるあたりで高速新型メカ（赤い敵）が後ろから2機くる。共に2万点。

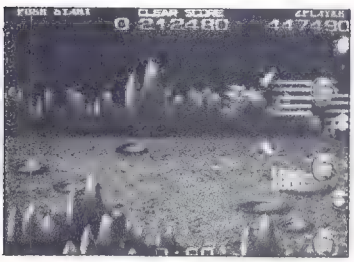
ちなみに、このキャラクターもぶつかっても大丈夫。

イン石地帯の階級章は、ガウォークでも一応、全部回収できるぞ。

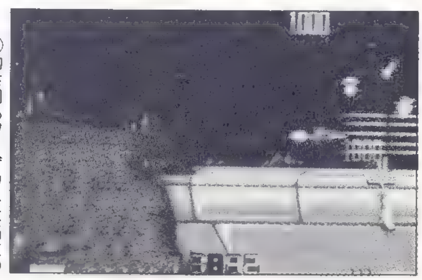
このステージは前倒しで大きな差が出る。ザコは出現そく破壊を心がけよう。



①味方の出したアイテムを、F、H×2で取る。



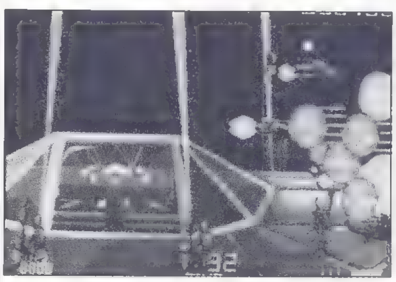
②手前と奥のターゲットを破壊。



③動き回るターゲットは当たっても平気なので、前のほうへ移動して攻撃しよう。



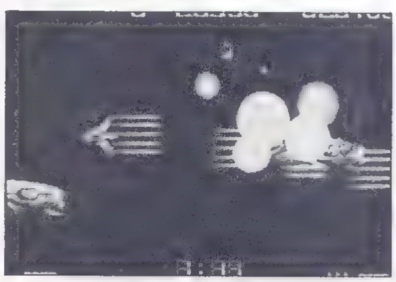
④基地の中央にミンメイ人形×1。



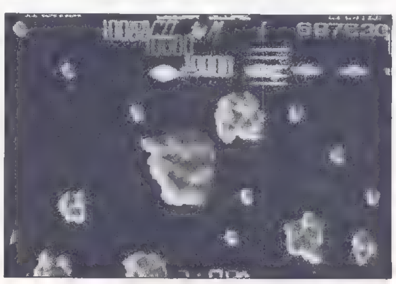
⑤基地を過ぎたあたりで後方から2万の赤い高速メカが2機現れる。



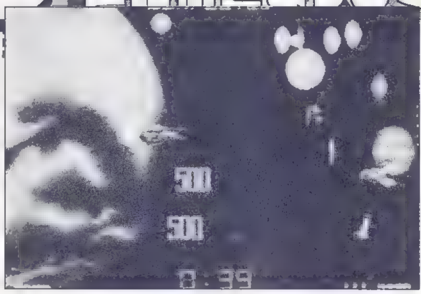
⑥右斜め上へ上昇する地点。こんなところでも前倒しを心がけておけば…。



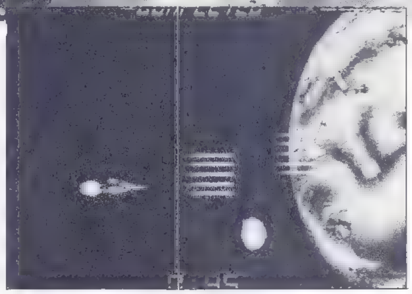
⑦イン石地帯の手前で、このアイテムキャリアが現れる。



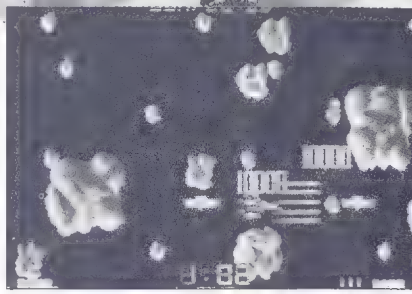
⑧階級章が一列に並んだところは、画面左上で待機して左から4つまでは一気に取り…。



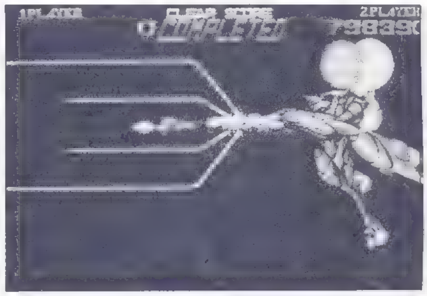
⑪上下から、倒すと1000点アイテムを置いていく敵が出現。



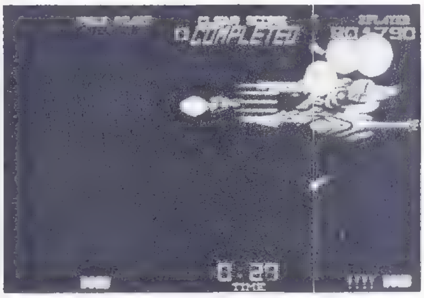
⑩バックに地球が見えたら、上と下にミンメイが隠されている。ここは、地球でレーザーザコの弾が見にくいので気をつけよう!!



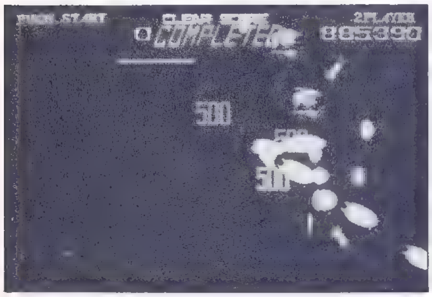
⑨残りは大きなイン石を回りこんでから取る。



⑫ロボット形態のときはこの位置で撃ち…。



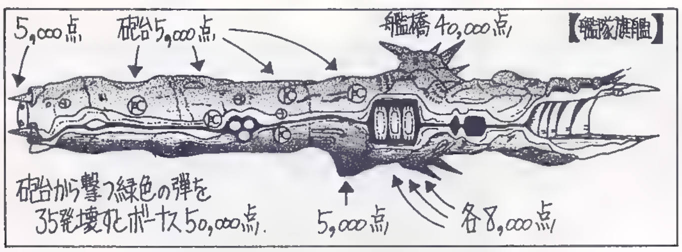
⑬飛行形態に変型したら密着して撃ちこめ。



⑭かたいレーザーザコ。ここで、次のステージのためにガウォークにしておくといい。

## STAGE・3 追撃

●クリアスコア＝45万点
●隠しアイテム数 階級章・13 ミンメイ人形・5

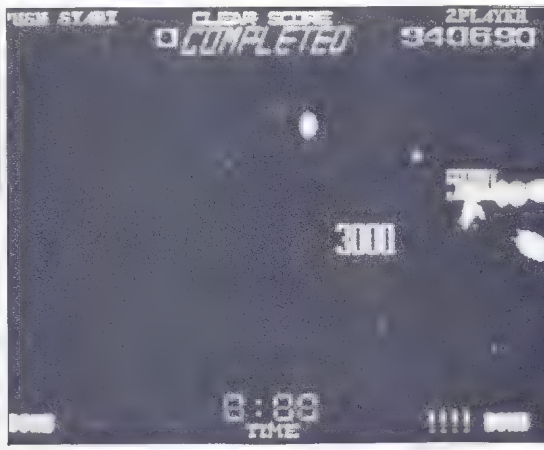



ここは氷の稼ぎが熱い。氷は1コ100〜1000点で、一番小さい氷にはぶつかっても平気。壊すとアイテムを出す。

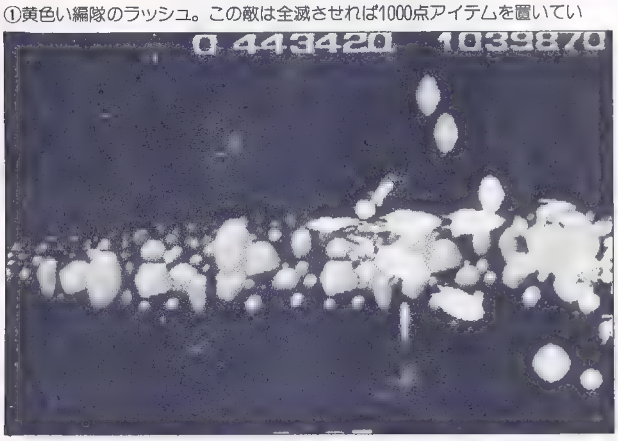
このステージでは敵艦隊旗艦との戦いだ。戦艦は、各パーツを壊さないとスクロールしない。

赤い敵も、後ろから来るおなじみのタイプ、3機全滅さ

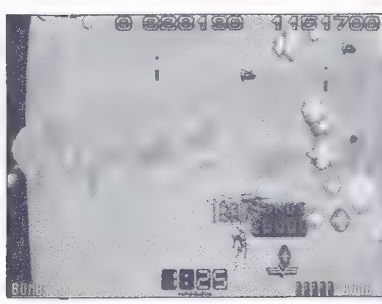
⑮残り3秒くらいになったら、画面中央右からくる編隊をこのように撃って500点アイテムをひとつでも多く取ろう。



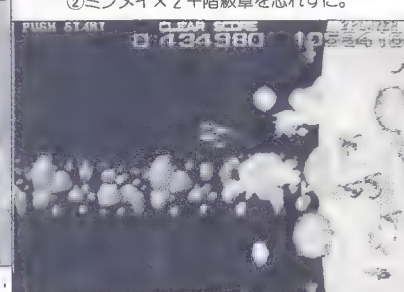
①黄色い編隊のラッシュ。この敵は全滅させれば1000点アイテムを置いてい



③ここの2万点の編隊は、画面一番左か一番右で撃たないと、氷が邪魔で逃がしやすい。



②ミンメイ×2＋階級章を忘れずに。



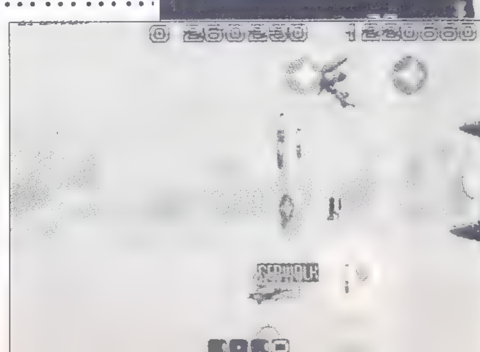
⑥大きい氷×2。一番下に誘導する。実はこの中には…。

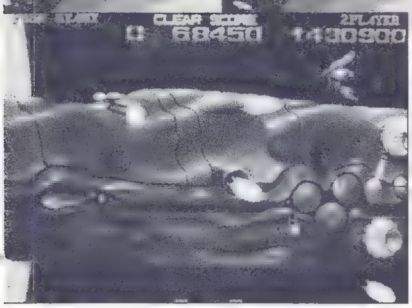


⑤この表示のときに撃たれる弾が見にくい。

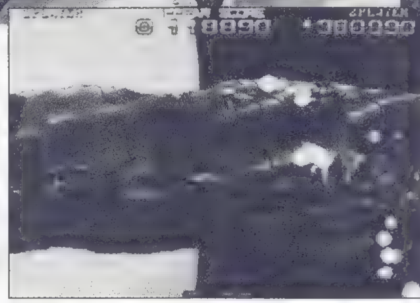


④旗艦の艦首が見えたら赤い敵×3。全滅できれば2万点プラス。

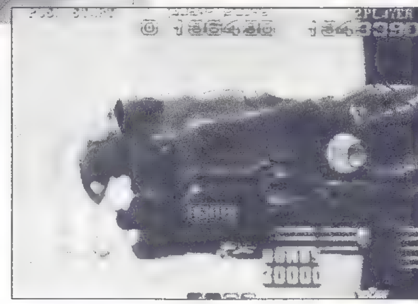




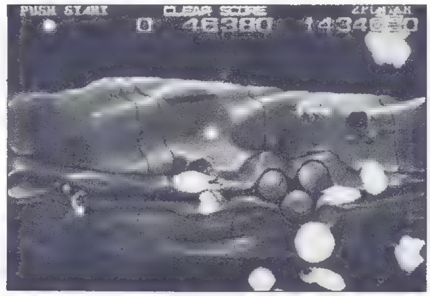
⑨画面右上下より赤い指揮官ポッドが左へ一直線に突っ走っていく。計8機全滅できれば4万点のボーナス。



⑧撃ち壊せるレーザー砲台が見えたら後方から赤い新型メカ×2が飛来。



⑦赤い敵新型メカが隠れている。氷を回りこんで撃て!!



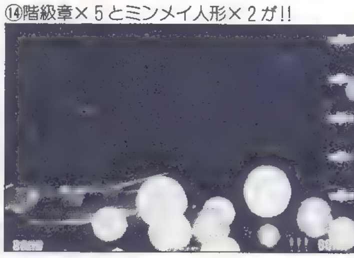
⑩画面上下から現れてすぐ去ってしまう赤い敵。2機とも倒せれば2万点プラス。



⑪艦橋が見えたあたりで、その赤い敵が3回でてくる。



⑫3枚前の写真から続きの赤い指揮官ポッドの残りが登場。少し撃ちにくいので、ガウォークにして逃がさず撃て



⑭階級章×5とミンメイ人形×2が!!

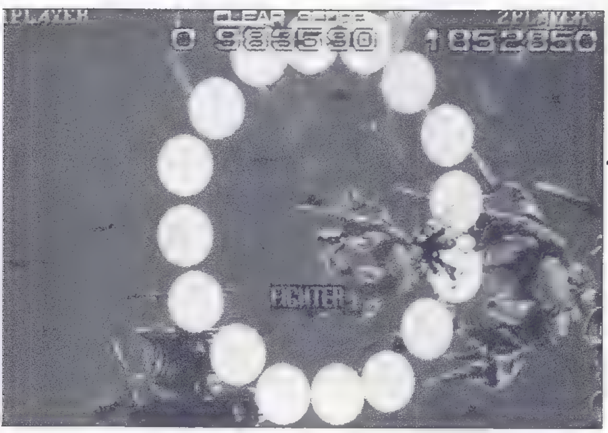


⑬秒数が残り2秒になったら前のほうでボンバーを使うと…。

せるタイプ、上下から現れてすぐ逃げるタイプ、8機全滅させるタイプ、氷に隠れている(!!)タイプ…とこんなに多くの種類がいる。

これらの敵は逃がすくらいなら、ボンバーを使おう。そのくらいの価値があるぞ。

そして、最後の最後でボンバー撃つと…。



この敵は赤くなってから倒せば、ボーナスが入るぞ!!

読者のみんな、ビギナー攻略はどうだったかな?ページ数の都合もあって細かいパターンを書けなかったのは残念無念。ミディアムやエキスパートではページをたっぷりとりたいものである。

さて、ここではゲーム全編にわたって先月号で紹介しきれなかった攻略のコツ及び、発売バージョンを攻略スタッフがプレイしての現在のスコアを参考スコアとしてのせておく。スコアアタックの参考にでもなれば幸いである。

## これだけは覚えてくれ! 前倒しパターン!!

これは簡単にいえば「とにかく敵を出現即倒すパターン」である。このゲームでは、ボーナスキャラとボス及び一部の固定キャラ以外(一部そうでないボーナスキャラもいる)は**その前の敵を全滅させた瞬間に出るよう設定されている。**

つまり出現した敵をヘタに画面内に泳がせておくことはすご〜く点数を損しているのだ。とにかく速攻パターンをつくるべし。

ボンバーもヘタに残しておくよりも要所要所では迷わず使うことをオススメする。ちなみにミンメイ人形を3コ取ることにボムアイテムが出る。前作と同じだね。

## やっぱりスコアだぜ めざせハイスコア!!

最後に攻略スタッフのスコアをそれぞれのせておこう。スコアアタックの参考にしてくれい(まだまだ甘いか?)。(DON)

### マクロスⅡ　6月現在のスコア

| コースおよび担当者 | 1　面 | 2　面 | 3　面 | イングス | 総合部門 |
|---|---|---|---|---|---|
| ビギナー(FRS−N, O) | 411,660 | 582,920 | 900,610 | 1,463,470 | 3,350,840 |
| ミディアム(F−GLD) | 633,210 | 613,050 | 940,190 | 1,442,190 | 3,500,760 |
| エキスパート(DON) | 617,620 | 996,030 | 1,185,200 | 1,509,920 | 4,283,440 |

## EXTRA STAGE イングス

●クリアスコア 99万9990点
●隠しアイテム数
階級章・14
勲章(大) 10
ミンメイ人形・2

ヒント&アドバイス
☆赤い敵は全滅させろ。ただし、出現そく破壊だけではダメだ!
☆敵の弾は破壊しろ。思わぬボーナスが…。
☆イングスは倒すと10万点。そしてイングスは、残りタイム10秒のときに倒せ。

# 5、6面集中攻略 魔法大作戦

©RAIZING

## ノーミスで6面までいければ勝ったも同然。じじいの魔力で世界を征服だ！

担当:C.LAN

今回は5面から1周クリアまでの攻略をしよう。ボーンナム以外の3キャラについてもカバーしていく。武器チェンジ表も参考にしてほしい。

なお、前回4ボスは5面以降のためにWで戦うのがいいと書いてしまったが、5面で問題となる壁砲台地帯がFでも楽に抜けられることがわかったので、4ボスをFで倒してもいいだろう（ゴメン）。

### キャラ別武器チェンジ表

| | 1面 | 2面 | 3面 | 4面 | 5面 | 6面 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ガイン | F×4→W→ | →H→F→ | →W→ H→ | → | →F→ | →W→ H→ |
| | H×2→F×3という取り方をしてもいい。Wは2面のため。 | ボスはFが早い。 | WかHかは好みで。 | ボスはFでも可。 | 貫通するのでこの面はFがよい。中ボスを倒してすぐ取る。 | バシネットのみFでもいい。 |
| チッタ | F×4→W→ | →H→ →F→ | → → | →F→ → | →H→ | → |
| | ガインと同様。 | ボスはFでもいい。 | F、Hどちらでもいい。 | ボスはFが早い。 | Hのみでいい。 | Hのみでいい。 |
| ミヤモト | F×4W→ | →H→ | →F→W→ H→ | → →F→ | →H→ | →H→W→H→ |
| | ガインと同様。 | Hは3つ出るが、どれを取ってもいい。 | バシネットをFで倒す。ボスはHがいいが、4面はWが楽。 | この面はWが超楽。ボスはFでもいい。 | Wできた場合は継続して使おう。 | Wはツムジマル専用。死んだら以降はWだけ取っていく。 |
| ボーンナム | F×4→W→ | →F→ | →W→ | → →F→ | → → | →F→W→ →W→ |
| | 2面のためにWを取っておく。 | ボス前でFにする。 | 水中エリアの2つめのWを取る。 | ボス前でFにしてもいい。 | F、Wどちらでもいい。 | Fはバシネット専用。早く倒せばボンバーを出してくれる。 |

## STAGE 5

### 「帝国兵器工場を破壊せよ！」

### スタート～中ボスまで

まずは、石のブロックが浮遊する都市上空が舞台。

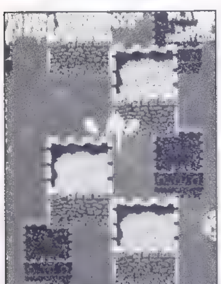
前半は8機で編隊を組んで現れるザコと、チッタFのようなレーザーを出す赤魔導士がメイン。ともに出現即破壊を心掛けよう。

緑色のセンサーに触れると、オリの中から餓鬼玉が無尽蔵に出てくる。ここで左から来るザコに注意。下までくると弾を撃たれてしまうぞ。

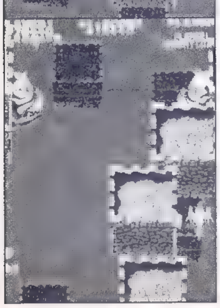
この後、金色のロボットが3回に分けて出現し（1、1、3）、ブロックを横にキックして飛ばしてくる。一見難しそうだが、パターンを覚えれば楽に抜けられる。

パターンの一例を挙げると、まず左で、右下からのブロックをよけ、写真のように右へ行ってザコを撃つ。3回目は右で、2コのブロックの間に入ってよける。

もちろんほかのパターンもいくらでもつくれると思う。



この間を抜けて右のザコを撃ちにいく。



最後はここでよけよう。

### 中ボス・侵入者撃退生物「ジャイアントスラング」

工場の門番をしているグロめのキャラだ。普段は首を振り回しながら壊せる弾を3方向に出す。一番下を横移動して、連射をたやさないように。

口を閉じっ放しにして動きが止まると、赤い炸裂弾を出してくる。正面で撃って分裂前に破壊しよう。だが、運悪く下で出されたら、チッタH、ミヤモトH&Wは分裂後に破壊し、それ以外は素直にボンバーを使うこと。



何かが腹の中を移動してくる。これが炸裂弾だ。

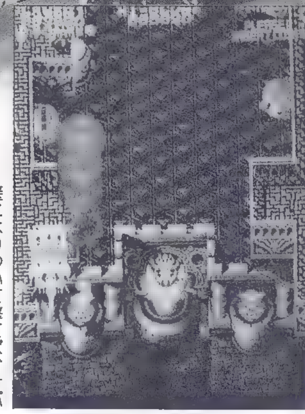
### 壁砲台地帯

壁についた丸い砲台と火炎放射砲台の混合攻撃だ。

丸砲台は地形が邪魔をして撃ちにくいものが多いので、サブショットで壊す。

ボーンナムFは、実は壁にはりついてしまえばよい。こ

れで壁越しに、丸砲台を撃つことができる。レバーを下に入れないこと（オプションが縮んでしまうため）。

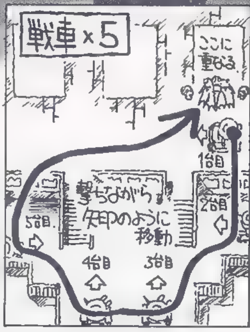


壁にはりついて撃てば、ナパームを当てることができる。

火炎砲台は（きちんと兵が操作している！）正面で撃ち、炎がきたら少しずれてメインショットの半分とサブウェポンで破壊しよう。

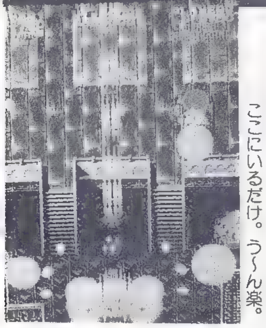
## 工場内部① 大型砲台×3

大型砲台の前に、戦車5台が同時に出現する。図のように動こう。



下をまわるときは少〜しだけゆっくりめに。

ミヤモトⓌは最下段中央で撃っているだけでよい。

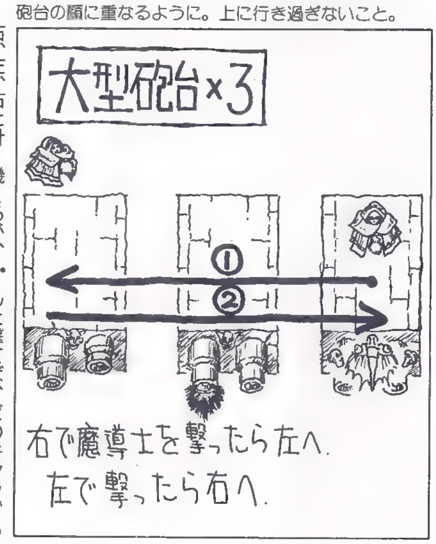

ここにいるだけ。う〜ん楽。

ガインはボンバーを使うことをお勧めする。

遅れて右からくる戦車を撃ったら右の砲台の砲身に重なる。魔導士を撃ったらすぐに左の砲台に重なりにいき、今度は左→右と移動して魔導士を撃とう。

## 工場内部② 鉄球ふりまわし野郎〜戦車＆青魔導士ラッシュ

鉄球野郎は正面で撃ち込んで、タイミングよく鉄球を横にスッとよける。そして戻って撃てば壊せるはずだ。



砲台の顔に重なるように。上に行き過ぎないこと。

右、左、右と計3機くるが、2機目と3機目の間隔が短いので、押されたらボンバーを使ってもよい。もちろんきちんと撃てば、ボンバーなしで倒せるぞ。

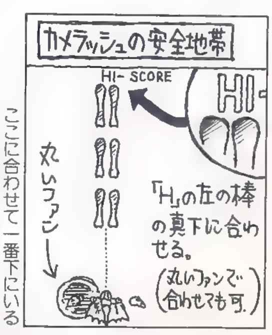
この後左右からザコが縦一列に飛んでくる。下までくると、右の赤いザコは壊せる弾を、左の黄色いザコは壊せない弾を出してくるので左側を優先すること。

ここを越えると戦車と青魔導士のラッシュ。左右に大きく動きながら撃ちまくる感じでよいが、なるべく魔導士側を優先しよう。

## 工場内部③ カメ＆ケンタウロスラッシュ

実は安全地帯がある。横座標を「HI－SCORE」の「H」の左の縦棒に合わせ、一番下にいればよい。直前の戦車×6を撃ったらすぐに合わせよう。合わせ方は、ショットを撃ってそれを目安にするといいだろう。

正確に合わせる自信がないなら、中央付近でケンタウロスを端に押し込む感じでやるといい。安全のためにボンバーを使ってもよし。

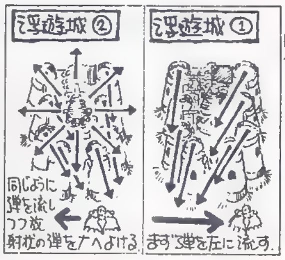


ここに合わせて一番下にいるだけ。あせって動くなよ。

## 工場内部④ 浮遊城地帯

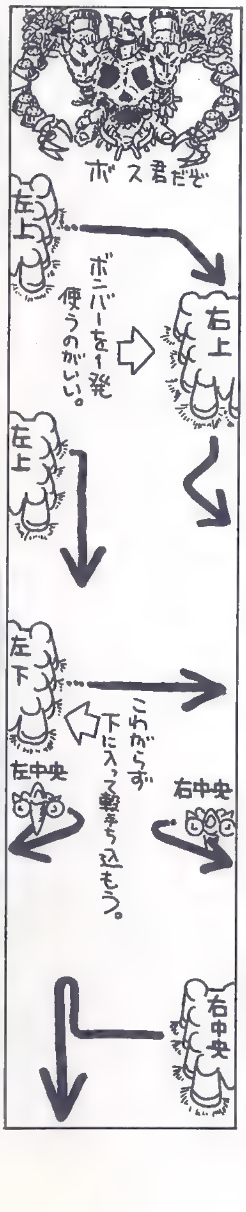
浮遊城は、まとめて弾を誘導し、正面を左右に動いて撃つ（図参照）。

砲台の弾をまずひきつけてよける。

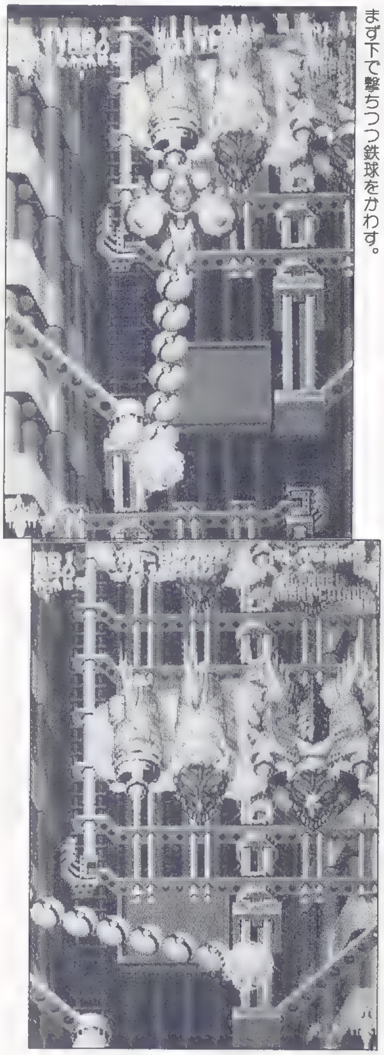



そして次の弾と、放射状の弾を一気によけ、以後繰り返し。

ここで出る鉄球野郎の2機目（左中央から出現）がかなり問題。だが、実は楽なやり方がある。まず左下で撃つ。実はここには鉄球がこないのだ。ここで壊せそうになければ右下へ移動。ここは2回目の鉄球に対しての安地。



まず下で撃ちつつ鉄球をかわす。


壊せそうになれば右下へ。そして奴は逃げる。

また、2ボス×2の後の、右上からくる浮遊城は、チッタとミヤモトのⒽ、ボーンナムのⒻとⓌ以外では押されてしまうので、ボンバーを使ったほうがよい。

## ボス・中鉄魔導師生命体「ジャンクゴーレム」

弱点は中央の白魔導士。攻撃方法は、
①ドラゴンの口からブレス
②肩の砲台から弾
③口からピンクのドクロ弾
④本体（魔導士）からゴミ

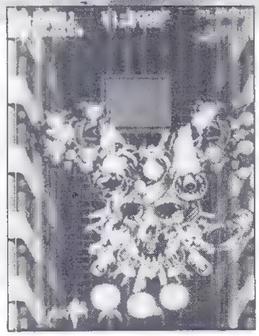
これらの攻撃はランダムで、どれがくるかわからない。

このうち、①のブレス以外は混合になることが多い。③は最初3ウェイだが、時間がたつと最高6ウェイにまでなる。

このボスのパーツの中で、最初に壊したいのは肩だ。こ

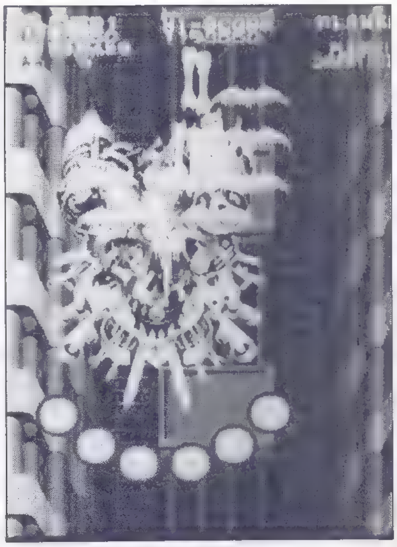
この砲台をつぶしてしまえばぐっと楽になる。しかし、肩を攻撃するにはまず腕を壊さなくてはならない。

はじめにくる最悪のパターンが②+③。これがきたらボンバーを2~3発使ってとにかく両腕を壊そう。その後も砲台の攻撃がやまなければ、さらにボンバーを2~3発使って砲台の数を減らす。なお、もいだ腕には判定がないので、よける必要はなし。



これがきたらもうボンバーしかない。

両肩が壊れたら、ボスの顔に重なって撃ちまくる。大体、骸の鼻の穴に自機のおしりがくるような位置をキープする。両脇の円柱とボス本体には判定があるので注意。



あまり下がるとドクロ弾にやられるので注意。

④のゴミ弾は、広がったり縮まったりしながら飛んでくる。その縮まったときによけるようにすればよい。

前兆が見えたら、タイミングよく斜め上に弧を描くように動くとよけやすい。ゴミ弾はまず縮まるので、ボス付近でのよけが実は安全なのである。



くるな！と思ったらこのへんから…、



スイッとね。

このボスで大切なのは、何をおいてもボンバーをたっぷり持ってくること。結局はノーミスでここまで来ることなのだ。

## STAGE 6 「ゴブリガン・コロシアム!!」

この面では、ボスクラスの敵4体と一対一で戦う。一体倒すごとに観客がアイテムを出すので復活はしやすい。倒すのが早いほどたくさん出してくれるぞ。

最初にアイテムがたくさん出るので、5ボスで死んで装備が落ちているときは、H×3でサブウェポンを最強にしよう。

### 双頭火炎竜「ブレスドラゴン」

両側にある塔を壊し、第二形態に持ち込むまでが勝負。

初めの弾バラマキは、正面で、上下の動きで弾をよけつつ撃ち込む。運がいいと、このモードのうちに塔を壊せることがある。

飛び回ってブレスを吐きまくるようになったら、端で逃げ腰で撃ち、追いつめられそうならば迷わずボンバーだ。

両塔を壊すと、地面に降りて、ブレスを吐きながらジャンプする第二形態となる。サブウェポンで弱点の胸を狙い、ジャンプしたら一気に下をくぐって反対側へ抜ける。ただ、たまに横に距離のないジャンプをするので注意。



ためらわず一気にくぐること。

### 超重歩行兵器「ジャイアントメカゴブリン」

一見強いが、どういうときにどの攻撃がくるかがわかれば、実は大したことのない敵。

攻撃方法は…

①鉄球ガツン攻撃
②突進
③口から弾をぶわあ~とね

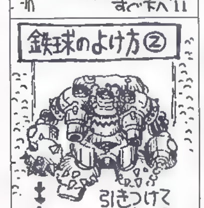
主にこの3つだ。それぞれの兆候は、

①どちらかの鉄球が少し上がって小刻みに震え出す
②口を閉じる
③口を大きく開ける

鉄球のよけ方は、図を参照のこと。下から上がるやり方にしてもよい。

兆候が見えたら反対の鉄球にはりつき…。




動き出したら下がってよける。

突進は顔の正面にいれば当たらないので撃ち込もう。

弾バラマキは真正面から少し左右にずれた位置が安地となる。常にこの位置をキープしつつ戦うといいだろう。

倒した後も判定が残っているので動かないこと（特に一番下で倒したとき）。

### 巨人忍者「ツムジマル」

こいつは強い。さすがミヤモトの師匠の仇だけのことはある。

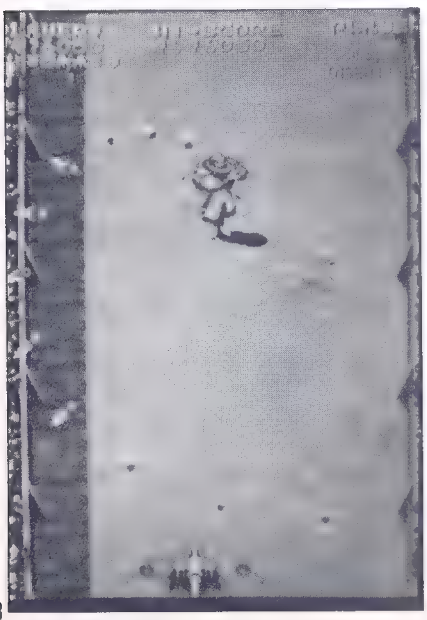
攻撃は、

①手裏剣
②手下を出す
③走り回って機雷を置きまくる（3ウェイになる）
④きつい誘導のきいた火柱

このうちどれかがまずくる（例によってランダム）。それが終わると回転しながら苦無を全方向に投げつける。この後も、①~④のどれか→苦無→①~④の…と繰り返す。

苦無は、真正面には3回に1回しかこないので、正面にきたのをよければ、あと2回は正面にいても大丈夫なのである。ただし何回目に正面にくるかはわからないので、そこまではよける必要がある。

真正面の苦無がギリギリ当たらない位置が安地になるが、合わせが超シビアなのであまりお勧めできない。



苦無に対する安地。ほとんど2周目用っていう話も…。

①の手裏剣は、スッスッと一番下を動いてよける。口で言うのは簡単だが、手裏剣はおそろしく速い。弾を見てよけるのではなく、タイミングを体で覚えて点から点へ移動するという感じだ。



図の3点を素早くピピッと移動するようにやるとよい。

②は問題ない。装備が落ちているときは素直に逃げよう。

③は、すぐにボンバーを使おう。体当たりに要注意。ボンバーの爆風が消えると、いきなり苦無の途中から始まるので、このときは安地を使うのも一つの手ではある。

④は、ツムジマルがジャンプしたらすぐに客席の上部へ行く。そこでサブウェポンを当てよう（[H]は反応しない）。


ここへ逃げる。一発目にやられやすいのですぐ行こう。

この中で、反応しづらいのは①と④なので、あらかじめこの2つを想定して真ん中から右へ早めに動き始めておくと対応しやすいぞ。

## ライバル機「バシネット・ラストバージョン」

まず護衛機が2機現れる。左右にふらふら動きながら前方に弾を連射してくる。右上（左上）がほぼ安地だが、ごくまれに体当たりされるので、当たりそうなら左右によけよう。

一定時間たつか、ある程度ダメージを与えると、上から来る氷弾で勝手に死んでしまう。実は演出野郎だったのだ。

そしていよいよバシネットの登場となる。最終形態はモビルスーツだ。

まず両手から氷弾の鎖を投げてくる。中央で待ち、飛んできたら素早く中に巻かれるように動く。

次に両肩からアームが伸び、緑色の大きな弾を3方向に出す。素直にボンバーを使おう。顔に当てれば大抵両方壊すことができる。ボンバーがないときは、一番下で大きく動き回ってよける。ひきつけるとなぜか妙な誘導をしてくる。なお、アームは爪の部分しかダメージにならないので、[H]もしくは貫通系の武器以外では撃ち込みづらい。



この2通りの、どちらがくるかを素早く見極めろ。反対側も同様。

アームを壊すと、顔からレーザーと、肩から氷弾の二種類の攻撃のみになる。レーザーのときは真正面から少し左右にずれた位置で撃ち、氷弾は肩の真横でやり過ごそう。

この段階になればもう勝ったも同然。チッタ、ミヤモトの[H]は、上から撃つことも可。


あまり下にこられた場合は上に逃げたほうがいい場合も…。

## ボス・帝国最終兵器「ゴブリガンキングフェイス」

まずは両側から手が伸びて、指先から斜め下に弾を出してくる。この出現位置は自機にある程度反応しているので、上のほうに出そう。

次に目から極太レーザーが9回。とてもよけられそうにないが、実は一番上に行ってしまえば完全な安地になる。このとき、レーザーを撃っていない目に重なって撃ち込みにいこう。


このときも下がって、ある程度撃ち込もう。

その後両側から挟むようにげんこつがくる。これは完全に自機の位置に反応している。意外に速いので早めによけよう。

この3つを基本的に繰り返すのだが、目を壊すとレーザーのかわりに宝石（?）をバラまく。スピードの違う4種の宝石をぶわっと出すのでよけづらい。

ここで重要なのが、3つの目を壊すまではボス本体にダメージを与えられないということ。できれば3つ同時に壊したいので、レーザーモードのときはなるべく左右に撃ち込むようにしよう（チッタ、ミヤモトは勝手に撃ってくれるが）。

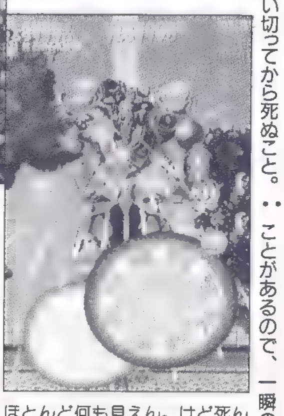
宝石モードは一応よけつつも、少しでも危ないと思ったらドンドンボンバーを使ってしまおう。

時間をかけすぎると絶えず左右からゲンコツがくるようになるが、もうこうなると半ばあきらめの境地…。ボンバーは使い切ってから死ぬこと。

## STAGE 6・5「???」

一見エンディングかと思いきや、城の中から現れたのは……またもやバシネット！今回の攻撃はかなりキレてる。ボスが手に持っているお姫様に攻撃するとレーザーと氷弾を無茶苦茶に乱射してくるのだ。

覚えておいてほしいのは、初めに現れた位置より上で撃った氷弾は、一番下にいれば当たらないということ。下にこられたら素早く回り込んで肩の真横で耐え、上にいくのを待つ。そこから下に回るときに、ボーンナムのような遅いキャラだと当たってしまうことがあるので、一瞬の切れ目をうまく見極めていこう。


ほとんど何も見えん。けど死んでないのだ。

こいつにはボンバーはあまりきかないが、あればもちろん使ったほうがいい。一応ノーボムでも倒せるが、運が悪いと左手でずーっと弱点をガードしてダメージが与えられないときがある。このときは地道に待つしかない。

こいつを倒せば今度は本当にエンディングだ。そして2周目が始まる（全2周）。2周目は敵が硬くて弾が速いのはもちろんだが、ほかにも残機が増えなかったり、死んでもアイテムが出なかったり、ボスがやたらパワーアップしてたりしてかなり熱いぞ。

立て！諦めるな！
犯罪組織を壊滅させるその日までお前は1人、
闘い続けなければならない……

# THE PUNISHER パニッシャー



よう！前回はあの狂暴なパニッシャーの扱い方についてこまごまと説明しちまったもんでぜんぜん解説できなかったから、今回はオレ（ニック）が直々に組織のボス・キングピンまでのさばき方を教えてやるぜ！

by KAL

## 基本を覚えてるかい？

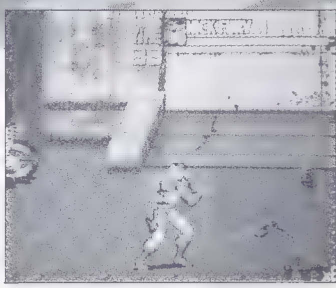
巨大な犯罪組織をぶっつぶそうってんだから、それなりの基本知識と技術は身につけてるよな？……うん？何のことだって？……ヤレヤレ、アレだよ、ダッシュのことさ。それとパンチ連打からの投げだな。ヤツらはニブイのばかりだから、周囲を囲まれて危ねェな、と思ったらダッシュで逃げる。なんだか言葉の響きは良くないが、一時の回避は必要不可欠だ。安全な所まで移動してから反撃について考えるのが、この世界の常識だぜ。

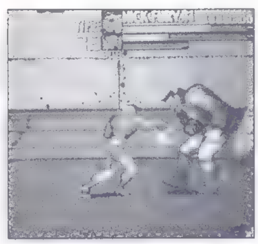
それと、ダッシュからの流星キック。こいつは強力だ。しかも使い勝手がいい。

特に説明のないところは、この2つをやっていればいい、と思ってくれ。

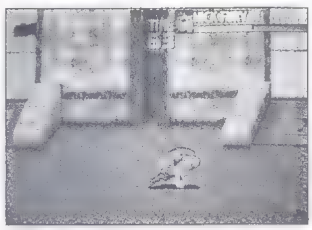
## ステージ3 麻薬取引の現場を押さえろ

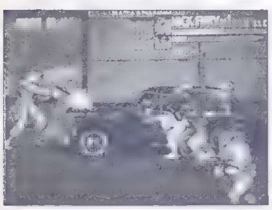
初めは銃撃戦の続くシーンだ。最初の3人を倒したら、ドラム缶が3つ置いてある場所にでる。このうちの中央の1つはレバー上下の特殊攻撃で壊そうぜ。次の大男&ザコ集団だが、サブマシンガンがあればそれを使い、なければ流星キックだ。ただし大男に対しては、ダッシュで接近してからの連続攻撃→投げのほうが有効だ。


その場で拾えるようにするためだ。


大男に対しては、必ず転がって接近しパンチだ。

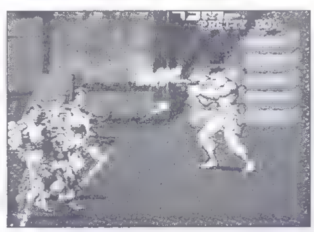
ここをすぎたら、写真③の位置まで進んで右へ向って流星キック。偉そうな赤いやつを燃やしたら、ダッシュで左へ戻ってザコをつかみ、さっきの赤いやつめがけて投げつけてやれ。あとは撃ちまくってればいいのだが、ザコを1人倒すと右から車がくるので、この車の影にかくれるようにして撃ちまくってやれ。これで正面から攻撃さる心配はないってわけさ。


③このへんから右へ向ってダッシュ！


撃たれる心配がないってのはいいもんだ。

次のナイフザコ2人とバットボーイ2人は、機関銃で始末。

このシーン最後のロボット×2と女忍者2人に対しては、とにかく転げ回ってロボットとずれながら、女忍者に向かって銃を撃ちまくる。チャンスがあれば、つかみからの投げで大打撃をかましてやれ!!


ロボットの正面にいなければいいのだ。

ロボットは食糧を出すので（なぜだ…？）必ず最後まで破壊するんだ。ロボットがいい位置に動いてくれないなぁなんてときは、上下から近付いてつかんで投げてやればいい。ロボットは上下から近付くと簡単につかめる。後半面で重要になるので覚えてくれ。

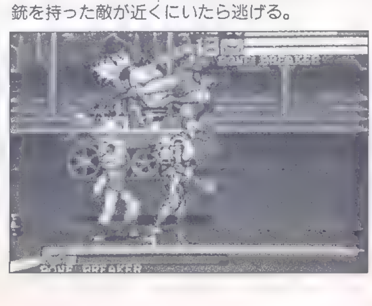
あとはボスまで、基本に忠実に殴っていれば問題ない。

## 3ステージボス ボーンブレイカー

サイボーグギャング団「リーバーズ」の頭目的存在のやつだ。改造される時に、わざわざ重火器搭載のボディを選んだイカレた男。

初めて闘った時は、あっという間もなくやられてしまうだろう。そんな君には、次の方法を勧めたい。

始まったらすぐ、ダッシュジャンプキック（あるいは流星キック）でボスに突っ込み、そのままパンチ連打で1セット入れる。そうしたらすぐ、転がって目の前までいき、また1セット入れる。画面の外へ消えてしまうまで繰り返す。


跳び蹴りか転がって接近し、連続攻撃。ただし銃を持った敵が近くにいたら逃げる。

ボスが画面外へ消えたら、縦に大きくずれて（移動して）ボスの出現を待ち、再度流星キックにいけ！

ロボットが出てきたら、ボスよりロボット優先で離れて銃を連射しようぜ。もしボスが近くにいたり、突進してきた場合はジャンプしてグレネードをプレゼント。このときもロボットのいるほうへ落とすんだ。メシを出すためにな。

ボスがミサイル乱射モードになったら、遠くから銃弾を叩きこめ。突っ込んできたり炎を吹いてきたら、あわてず転がって逃げりゃいい。

撃ちまくれ！！近付いてきたらダッシュだ！



ボーンブレイカーについてはこんなところだ。もう一度繰り返し目を通してくれ。

## ボーナスステージ

何と一発もはずさずに全部壊せば60万点ボーナスだ。普通に壊すと20万点なので、これは大きい。頑張れよ。

## ステージ4 地下の大麻薬工場をつぶせ

初めのシーンは問題ないな。転がって銃を撃ってるか、流星キックでOKだ。

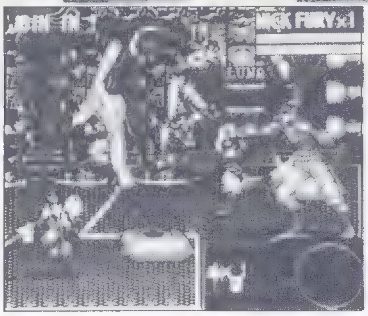
列車に乗ったらすぐ、写真の位置へ行って連続攻撃だ。



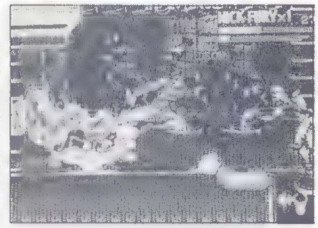
パンチを連打してればいい。

問題なのは次だよな。ここは、まず一番右奥まで転がって行き、女忍者を相手に左へ向いて連続攻撃。そのあとは

ここまでダッシュで来て左へ向かってパンチ。

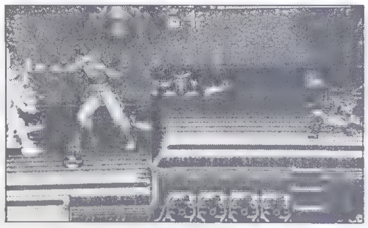



ダッシュしまくって流星キックだ。この場面で「流星キック強え〜！」って思うはずさ。



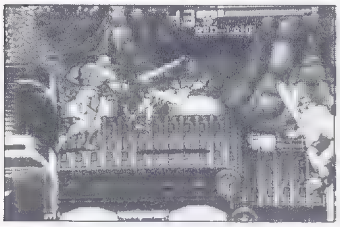

流星キックしまくり。ナイフに注意。

列車の屋根へ上ったあと、少し右へ進んで一段ずれる所。ここは、ザコを1人倒すまでは問題ないが、1人倒したあとは、みんな連続攻撃からの投げで左へまとめちまおうぜ。



左へまとめたあとは、この辺で連続攻撃だ。

ここでナイフを一本拾っていき、ベルトコンベアの所で左から現れるパンクスに投げつける。そうしたら即接近し、パンチからの投げで右へやってしまえ。その後右からくるナイフザコとバットザコは、落ちてる刀で一刀両断だ。



この場所で敵が上がってくるのを待つんだ。

その後しばらく問題なしだが、屋根最後の空手家2人の所は、左へ押していくような感じで闘うとGOOD。

ここのザコを倒したら、なるべく右側へ移動しておけ。すると、下へ落ちた時、ちょうどナイフザコの出現するドアの前に出るから、そのまま殴って左へ投げちまえ。

ドアの横で待ち伏せ…。悪党には手加減無用ってね。



あとは流星キックでOKだが、左端にある肉は拾わずにとっておくとボス戦が楽だぜ。

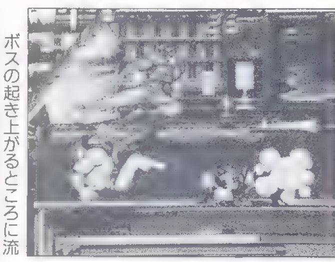
## 4ステージボス ブッシュワッカー

プロの殺し屋だ。どこにでも持っていけるようにと、自らの右腕をロケットに改造した、組織の例にもれないイカレ野郎だ。

ここは、ブッシュワッカーだけなら楽なんだが、周りのザコがうるさいんだよなぁ。

まずボスに対しては、上下に軸をずらしての連続攻撃→投げと（これは画面上部の狭い所で有効だ）、やはり軸をずらしての流星キックが有効だ。一度転ばしたら、起き上がりめがけて流星キックを出しつづけるだけでいい。

ただし、女忍者が出現してからは、動き回るのが危険なため、グレネードを使いまくるのもいいと思うぜ。



ボスの起き上がるところに流星キックが重なるようにする。

とにかく、ナイフザコとパンクス、女忍者に気をつけること。体力が少なくなったらとっておいた左下の肉を食え。

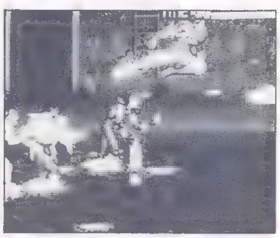
## ステージ5 復讐のキングピン

ついにアジトを知られてしまった。こうなりゃ下水道をつたって、キングピンのいるビルへ乗り込むしかない！

前半の空手家&パンクスたちは、超基本どおりに相手しよう。つまり、投げまとめと、流星キックだ。武器は拾わないほうがいい。

この下水道最後のシーンは、火炎放射器を持った敵がいる

こいつに流星キックを出すときはおおいかぶさるように。



ため、連続攻撃はあまりやらないほうがいい。ここは、火炎放射器を持ったやつめがけて流星キックを連発するのがいいな。

ザコを一掃したら、火炎放射器を拾っておくといい。

次の場面、大男が2人いる所は、左端で待って火炎放射器を使い、なくなったら転がりで近づいて連続技からの投げ。これで2人とも左端の壁に押しつけてしまい、パンチ連打→投げで確実にな。

この先はロボットに対しては、ロボット大量出現地帯だ。

こうすれば、あとは殴りからの投げだけでいいってわけ。



拾った銃器は反撃を受ける危険があるため使えない。銃器類が出たら、邪魔になるため、さっさと全弾使って消してしまおう。逆に、殴るタイプの武器は、複数のロボットに対して絶大な威力を発揮する。オノや刀、ハンマーが出たら持っていき、次のようにする。

まずは、散らばっているロボットを一体一体つかんで右へ投げ、ひとまとめにする。

一カ所に集まったら、ここぞとばかりに手にした武器で殴りたおすのだ。

つかんだらすぐに投げないで、群れている所まで歩いてから投げる。



あとから追加される分も同じように処理する。武器がなくなったら取りに行けばいい。

次の場面。ここは、画面左端で、右へ向いて連続攻撃していればいい。へたに動き回るよりは安全だ。

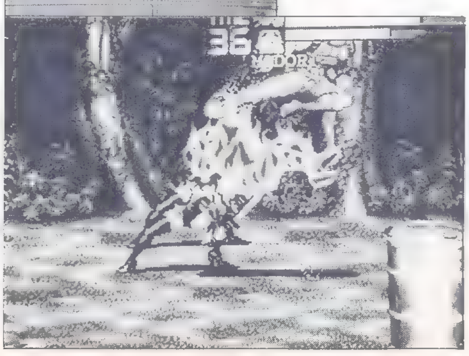
少し進むとスクロールしなくなる場所がある。ここは、画面右端の上よりでパンチ連打をし、右からくるドラム缶2つを壊したあとダッシュで残り1つを壊す。以後もこのパターンだ。

この直後に出現する空手家やナイフザコに対しては、流星キックで対応。まとめる自信のあるヤツだけ連続攻撃で闘うのもいいかもな。

2度目のドラム缶のあと、上に変なくぼみのある場所だが、一度穴の右側まで歩いてから、すぐ転がって左へ行く。背景の段差を背に押しつけて銃を連射するわけだ。

次のドラム缶は、左側からくるやつの一番上の中に食糧が入っている。他のは壊しそこねてもいいけど、これだけは逃さぬよう。それも、画面

写真は最後の女忍者3人衆の場面。結構テキトーに流星キックしてるだけでいい。肉を食い忘れるなよ。



の右端で待ち、そこで壊してとっておくのが賢いやり方。

そうこうしているうちに、

女忍者3人衆が出現する。まともに闘おうとすると苦戦するが、流星キックをしまくってるとまず無傷でかたづけられる。次がボス戦のため、ここで体力ゲージをフルにしておかないといかんぞ。

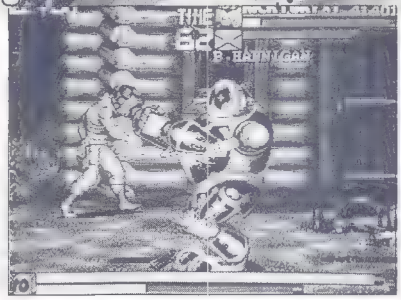
パニッシャーと違って、女性には手荒いマネはしたくないんだがなぁ…仕方ないか。

## 5ステージボス ガードロイド2

以前、パニッシャーと破壊した1号機とは比較にならない強さだ。反応が早いのと、フェイントを使ってくるためだが、食糧が一切でないのもキツイ原因に一役かっている。

しかし！前に「銃とパニッシャーは使いよう」と言ったのを覚えてるかい？そう、このボスは、銃をうまく当てることによって、パーフェクトで倒すことが可能なんだ。

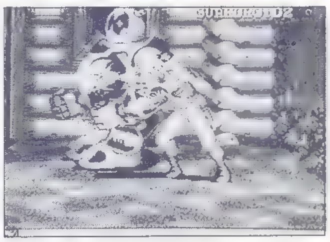
まずスタート後、少し上にずれて銃を撃ちまくる。このとき画面内にいるザコは、しつこく近付いてくるので、少しでも接近されたら転がって離れ、撃ち、接近されたら転がって離れ、撃ち、をしぶとく続ける。この段階でボスにどれだけダメージをあたえられたかで、その後の展開が苦しくも楽にもなる。気合を入れていこう。

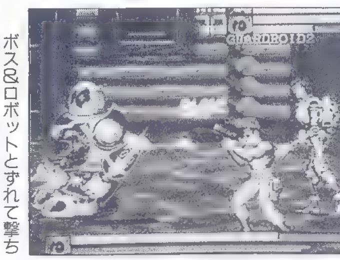

ザコを殺さないようにしてボスに集中攻撃！

ザコが死んでしまったら、遺物のサブマシンガンを、ボスの背後から叩きこむ。いつレーザーがくるかわからないから、少し撃ったら逃げるようにするのがコツさ。

サブマシンガンを使ってもボスの体力ゲージが残り1本分くらいまで減らない場合はどうするか？それは次のようにする。とにかくボスがジャンプするまで転げ回って待つ。ジャンプしたら、その着地点へ行って1セット入れる。逃げる。以上の繰り返しだ。意外と粘りの必要な作業だが、あせってジャンプしようと見せかけて殴りにくるフェイントに引っかからないよう注意。

そうして、ボスの体力ゲージが残り1本分くらいになったら、新たにロボットが出現する。もうこうなれば勝ちも同然だ。ボスの正面にいないよう注意しつつ、ずれながら銃を撃ちまくればいいのだ。ただしロボットを壊してしまわないよう、この点にだけは要注意だぜ。転げ回って、照準がボスについたら、ここぞとばかりに連射しまくりだ。くれぐれも、ボス、ロボットの正面に立ったりするなよ。

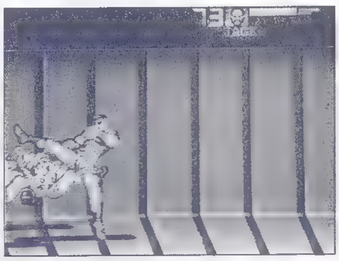

ジャンプの着地時にだけ、1セットぶちこむ。ジャンプするふりをして殴りにくることもあるから、気をつけろよ。

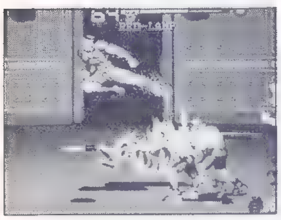

ボス&ロボットとずれて撃ちまくれ！気持ちいいぞ!!

気をつけて、転げ回って、ボスにだけ弾丸を叩き込んでいれば楽勝ものだが、もしロボットを破壊してしまったらどうする？これは、さっき説明した「ジャンプの着地時にだけ1セット攻撃」でいいんだが、おそらく時間がたりないだろう。ここはグレネードを使ってきり抜けちまいな。

## ラストステージ さあ本拠地に乗り込むかい…

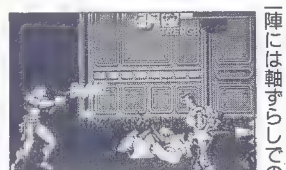
赤い絨たんの廊下に出たら、左右にふり向いて銃を乱射。この先の扉地帯は、少し進むと左からザコと爆弾を持ったザコが出現するので、すぐ左端に行って連続攻撃だ。ここで爆弾を3発補給できるぞ。


写真はザコラッシュ第一陣。ナイフザコに気をつけろ。

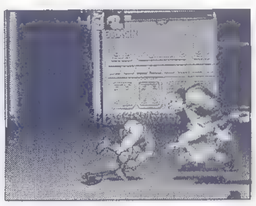

ダッシュで左はじへ。武器は持ってこないこと。

広い廊下のザコラッシュ第一陣は、流星キックで対応。ここまでくるとナイフザコがダッシュ攻撃をしてくるため、連続攻撃は危険だからだ。

第二陣には軸ずらしでの銃連射で。近くに女忍者が現れたら、すぐつかみにいって右へ投げる。あとはロボットに気をつけて銃を撃ってればいい。

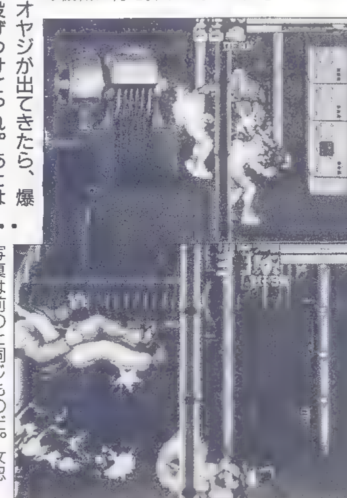

第二陣。ロボットとずれて銃を連射。女忍者は投げてしまえ。

つきあたりのスカリー&ザコ地帯は、ここにくるまでにランス2本を持ってきてると多少楽になる。基本的には流星キックだが、近くのザコをスカリーに投げつけて、すぐに接近し、その起き上がりに連続攻撃→投げを常に狙っていこう。うまく火炎放射器を拾えたら、君の熱い思いでスカリーをあたためてやれ。


ザコを投げてまきこむ。その後起きあがりに攻撃だ。

この場面は難しいので、爆弾を2、3発使っても構わない。

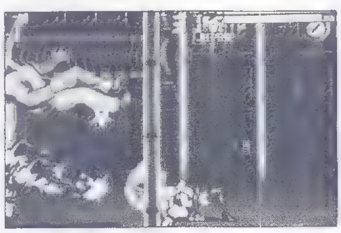
次の爆弾が降ってくる所は初めはザコを右へ右へと投げてればいい。銃を持ったいかついオヤジが出てきたら、爆弾を投げつけてやれ。あとは適当に銃を撃っていればいいが、オヤジに接近されたら特殊攻撃で燃やしてやろう。


写真は爆弾地帯後の廊下。右側の機械に背を押しつけて闘う。

写真は前のと同じものだ。女忍者を大男共々左へ投げつけろ!!

場面が変わって廊下のような場所にきたら、上の機械の間に入ってパンチ連打。

この廊下では、最初の所以外はほとんど流星キックで闘うことになる。特に途中の場所は背後（右側）からもザコが出現するため、止まって攻撃するのはよくない。爆弾を使ってでもノーミスで抜ける。


廊下シーンの最後。爆弾使用か？

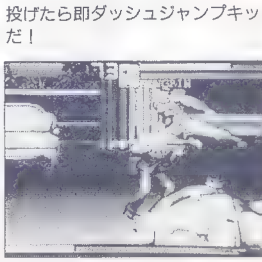
後半に出てくる木箱の中にはメシが入っている。かつぎ上げて運んでおくといいぞ。

いき止まりに出現する大男と女忍者は、女忍者をつかんで左へ投げ、大男もろとも殴り倒す。うまくまとめられない場合は、流星キックだ。爆弾も一発くらいならつかっていいだろう。とにかく死ねば爆弾の数は3発まで減ってしまうんだ。ケチケチしてると損を見る。そういうことだ。

## ラストステージボス キングピン

対キングピン戦は、ガードロイド2戦のときのように、銃モードのあいだにどれだけダメージをあたえられるかでかわってくる。とにかくうまく銃を当てていくにかぎる。

銃モードが終わってしまったら、キングピンの近くにいるザコを投げて巻きこみ、すぐに近づいてキングピンをかつぎ上げて投げ、すぐまたダッシュジャンプキックで近付きかつぎ上げて投げ…の繰り返しでハメてしまえ。


投げたら即ダッシュジャンプキックだ！

もし爆弾が余ってるのなら、やられる前に使いきること。威力が大きいので、ここに来た時点で9発あれば勝ちは確定だ。転ばすのにも使えるし。

とにかくあせってキングピンに近付いたりしなければいい。この点が重要だ。

それじゃあみんな、これらのことをよく覚えて、頑張ってくれよな！

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

# 中古安売王 アップル

定休日
日曜・祝日

**在庫2000枚!**
**とにかくTELだ!**

(電話受付時間) AM9時〜PM12時
PM1時〜PM6時
☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

## ¥1,000〜30,000の基板(一例)

| | |
|---|---|
| F1グランプリ1・2 | エクスバニア |
| ウルトラマンクラブ | セルフィーナ |
| クイズ学園パラダイス2 | グラディウスⅠ・Ⅱ・Ⅲ |
| 恋のマジックポーション | ザ・グレートラグタイムショー |
| F/A | ネオジオカセット(業務用) |
| RタイプⅠ・Ⅱ | ダイエットゴーゴー |
| ウルフファング | ダークシールⅠ・Ⅱ |

## ¥31,000以上の基板(一例)

| | |
|---|---|
| ストリートファイターⅡダッシュターボ | コズモ・ギャング・ザ・パズル |
| めくるめくるストーリー | V-V |
| ぷよぷよ | プレミアサッカー |
| ストリートファイターⅡダッシュ | ネオジオ基板(業務用) |
| ワールドヒーローズ2 | マーシャルチャンピオン |
| ガイアポリス | マクロス |
| ボンバーマン2 | キャディラックス |
| クイズF-1 1・2 フィニッシュ | クイズ人生劇場 |
| 戦国エース | パニッシャー |
| クイズ学問のすすめ | 海底大戦争 |
| ワールドスタジアム'92激闘編 | 雷電 |
| ブルーフォーク | ウルトラ闘魂伝説 |
| 所さんのまあまあ雀 | ジャンジャンバリバリ |
| 天地を喰らうⅠ・Ⅱ | ファイターズヒストリー |

**中古18インチテーブル筐体(業務用)**
**¥30,900(送料・税込)**

●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
●木製 ●JAMMA規格
●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮下さい。

**中古大型機も販売!!**
**300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。**

## ➡ご注文は必ずお電話でお願いします。

●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

**➡割引券をもらって得しちゃおう**
中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。



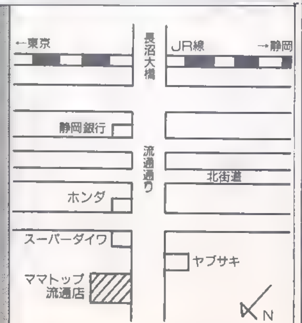



## 通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は62円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。
ダイヤルQ2で在庫表取り出し可能になりました。
取出電話No.0990-341-652 BOX No.1500
取り出し不可能な場合はアップルまで連絡して下さい。
※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

**〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内**
**TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486**

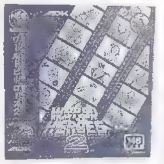
ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
**静岡流通通り店**
**静岡駅南店・清水店**
**WIN店**
営業時間は全店共通
**AM9時〜PM12時**
ゲームコーナーは
**年中無休**



# 通信販売 NEO·GEO 専科

来店レンタル可
ローン取扱

会員募集中
フリーダイヤルOK

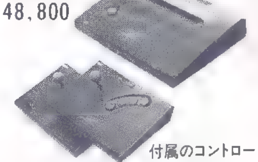


定価
28,000

ワールドヒーローズ2
Ⓝ22,400 Ⓞ15,000 Ⓚ10,000

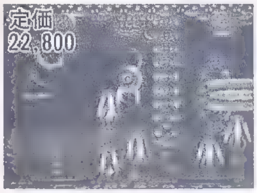
## サムライスピリッツ

8月4日発売 定価28,000円➡23,500円(税・送料込)



定価
48,800

ネオジオ本体
付属のコントローラーは1本です。
ⓃTEL特価 Ⓞ27,000 Ⓚ17,000



定価
22,800

ラストリゾート
Ⓝ18,200 Ⓞ12,900 Ⓚ8,000



定価
25,000

戦国伝承2
Ⓝ20,000 Ⓞ14,200 Ⓚ8,700



定価
28,000

餓狼伝説2
Ⓝ22,400 Ⓞ15,900 Ⓚ10,000




定価
28,000

ファイヤースープレックス
Ⓝ22,400 Ⓞ15,900 Ⓚ10,000



定価
23,800

ニンジャコマンドー
Ⓝ19,000 Ⓞ13,500 Ⓚ8,700

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 戦国伝承2 | 定価25,000円 | ファイヤースープレックス | 定価28,000円 | 餓狼伝説2 | 定価28,000円 | 餓狼伝説スペシャル | 定価未定 |
| クイズ ネオ&ジオ | 定価21,800円 | 得点王 | 定価23,000円 | クイズ大捜査線 | 定価16,800円 | バーニングファイト | 定価19,800円 |
| ラストリゾート | 定価22,800円 | 龍虎の拳 | 定価28,000円 | ニンジャコマンドー | 定価21,800円 | ベースボールスターズ2 | 定価23,800円 |
| スラッシュラリー | 定価23,800円 | 8マン | 定価21,800円 | サッカーブロール | 定価21,800円 | フットボールフレンジー | 定価23,800円 |
| あしたのジョー | 定価19,800円 | キンズオブモンスターズ2 | 定価25,800円 | 2020スパーベース | 定価21,800円 | クロスソード | 定価21,800円 |

| ネオジオソフト各種在庫たくさんあります! お電話下さい。 | 新品販売価格 | 中古販売価格 | 中古下取価格 |
|---|---|---|---|
| | 定価の80% | 定価の57% | 定価の35% |

※ネオジオ 7,300、9,300円均一中古ソフト有
※代引送料は、何本でも500円のみご負担下さい。(SFC)は800円
※一部人気・不人気により相場の変動があります
※業務用別途・消費税別 Ⓝ新品 Ⓞ中古 Ⓚ買取



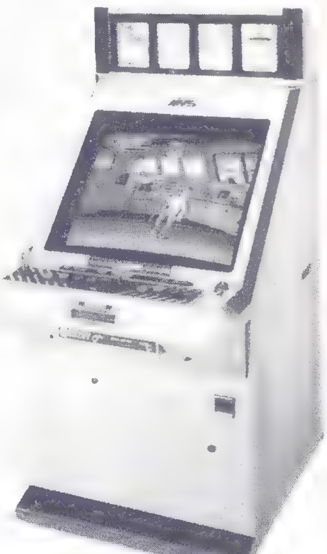

## 8月サービス品 限定

## 中古9,300円均一
(他にも在庫有ります)




| ゲームCD・ビデオ・グッズ | | |
|---|---|---|
| 龍虎の拳 | ビデオ | ¥4,800 |
| 餓狼伝説2 | ビデオ | ¥6,000 |
| 餓狼伝説2 雑誌 | 雑誌 | ¥1,200 |
| 餓狼伝説 ラストリゾート | CD | ¥1,500 |
| 龍虎の拳 | CD | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ | CD | ¥1,500 |
| ビューポイント | CD | ¥1,500 |
| ネオジオサウンドパワー | CD | ¥2,500 |
| クロスソード 戦国伝承 | CD | ¥1,500 |
| ASO2 | CD | ¥1,500 |
| 餓狼伝説テレカ | テレカ | ¥1,000 |
| 龍虎の拳テレカ | テレカ | ¥1,200 |
| 餓狼伝説2テレカ | テレカ | ¥1,300 |
| 餓狼伝説2カンペン | カンペン | ¥700 |
| 餓狼伝説2下敷き | 下敷き | ¥280 |
| 餓狼伝説2レポートパット | パット | ¥350 |
| 餓狼Tシャツ | シャツ | ¥2,300 |
| ワールドヒーローズテレカ | テレカ | ¥1,200 |
| テリーテレカ | テレカ | ¥1,300 |
| アンディテレカ | テレカ | ¥1,300 |
| 東丈テレカ | テレカ | ¥1,300 |
| 不知火舞テレカ | テレカ | ¥1,300 |
| テリーTシャツ | シャツ | ¥2,500 |
| アンディTシャツ | シャツ | ¥2,500 |
| 東丈Tシャツ | シャツ | ¥2,500 |
| 餓狼2ステイショナリーセット | セット | ¥1,250 |
| 餓狼2ロゴTシャツ | シャツ | ¥2,500 |
| 餓狼伝説2テレカセット | セット | ¥15,000 |
| 餓狼伝説2 | CD | ¥1,500 |
| ワールドヒーローズ2 | CD | ¥1,500 |

※グッズの代引送料は3,001円以上500円、3,000円以下800円
※グッズは定価販売となります。



## MVS-25
人気ソフト4本付!!
¥498,000(税・送料込)

ネオジオ
コレクターズBOX
CD3枚+ビデオ2本
このボックスのみの
ワールドヒーローズ1·2
ゲームビデオ
¥15,300(送料込み)

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)
# マガジンガレージ
☎0587-92-0808 FAX 92-1530

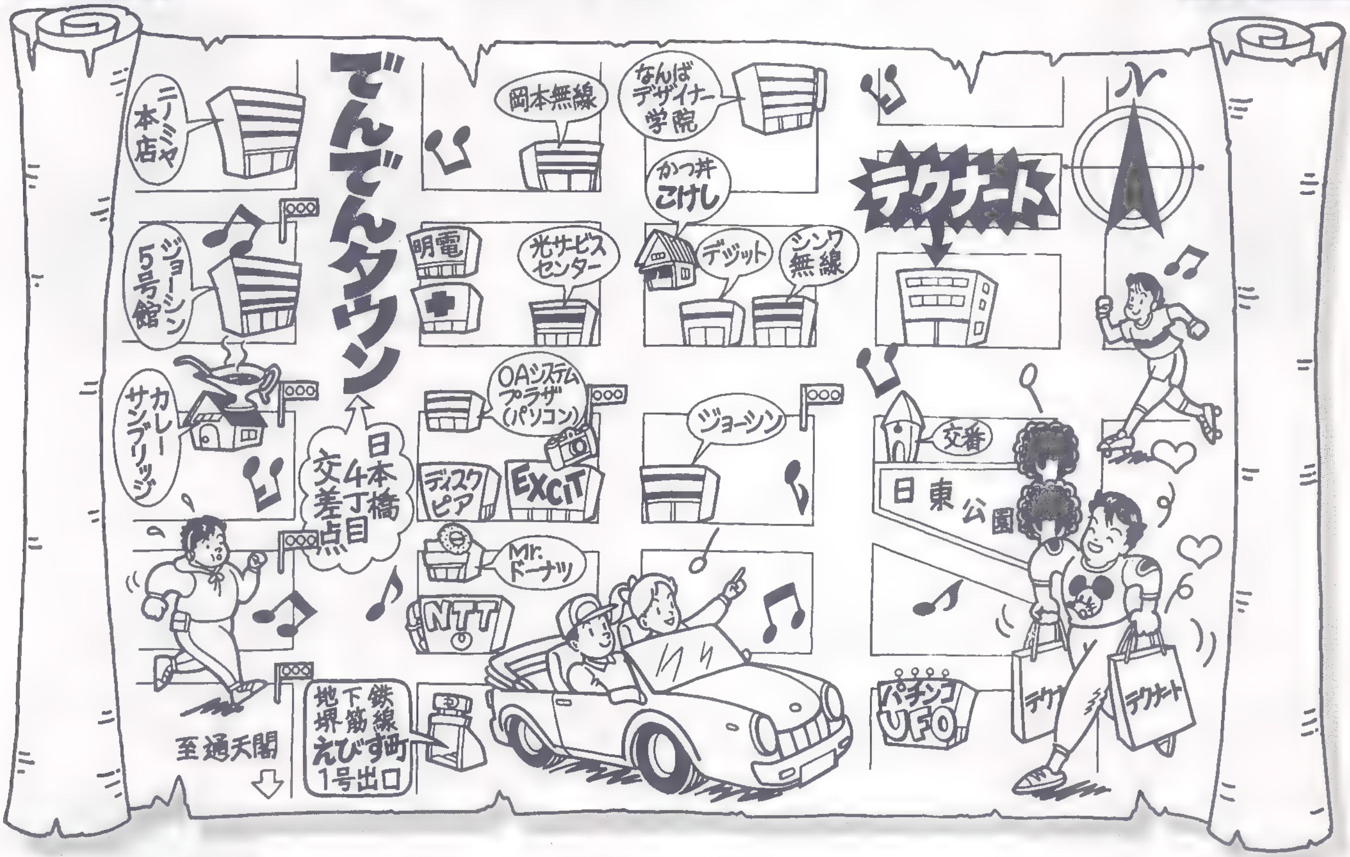
安心の
料金着払
システム

地下鉄
えびす町駅
歩いて3分

# テクナートが移転しました!!

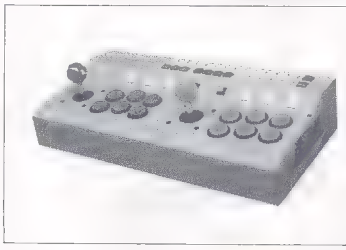
〒556 大阪市浪速区日本橋東2−10−13
TEL:06−643−7641

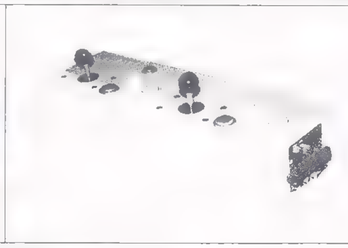
8月11日〜
16日は夏季
休業です。

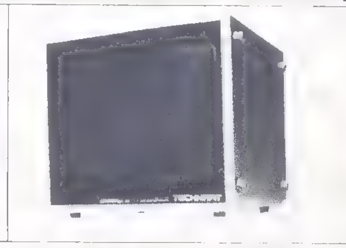


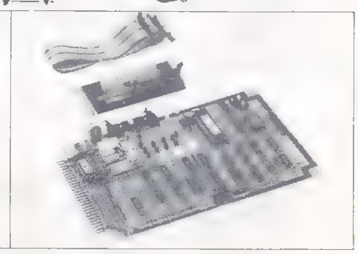












### パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル¥3,500

### COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥35,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥30,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥37,000

### 18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz 24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥82,000

### P・Cメイト

PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで鮮明なRGB映像が楽しめます。RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネスでコントロールBOXに接続してプレイします。
取り付け・取り外しもワンタッチでOK!
限定発売です。(CDロムには対応しません)
PCメイト¥20,000

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫!くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで!



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

## みんなのアイディアで、オリジナルグッズを作っちゃおう!!

今年も、読者サービス部では、NEWグッズのアイディアを募集します。

こんなゲームの、あんなグッズがあったらなぁ～…なんて考えたことはないかな？そんな自由な発想を、どしどしとハガキにぶつけて、サービス部まで送ってくださいね。

なんと！採用されたグッズは、㋕屋東京店㋕屋大阪店、㋕屋宅配便、そして読者サービス部にて、販売されることになるのです!!

自分で考えたグッズが、みんなに使ってもらえるなんて、素敵なことだと思いません？

### 第2回読者サービス部NEWグッズ企画募集

※イラストか文章、どちらでも良いので、好きなようにアイディアをかいてくださいね。

◎アイディアを送ってくれた人の中から、抽選で50人にすばらしい？プレゼントを差し上げます。なお、当選者発表は、発送をもって替えさせていただきます。

キリトリ線

## ◆GAMEST◆9月号プレゼント◆

◆134ページのゲーメスト9月号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：家庭用に、移植してほしいぞ！と思う業務用ゲームは？

Ⓗ：今月号の表紙はどうでしたか？感想をお書きください。

Ⓘ：こんな付録がほしい、と思うものを書いてください。

Ⓙ：あなたのご意見ご自由に（P.N.
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

## ビデオ用注文書

貴店印

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

| 商品 | 定価 | 数量 |
|---|---|---|
| Ⓐ「ファイナルファイトビデオ」 | 定価7800円(税込み) | 本 |
| Ⓑ「餓狼伝説2ビデオ」 | 定価6000円(税込み) | 本 |
| Ⓒ「ワールドヒーローズ2ビデオ」 | 定価6000円(税込み) | 本 |

お名前

お電話

年　月　日

キリトリ線

## カレンダー用注文書

貴店印

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

申込数
Ⓐ　　部
Ⓑ　　部

Ⓐ「餓狼伝説2カレンダー」
Ⓑ「ワールドヒーローズ2カレンダー」

株式会社 新声社

定価各1300円(税込み)
A2版オールカラー

年　月　日

キリトリ線

ここに41円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

# ゲーメスト編集部 行

（9月号）

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳 性別（男・女） |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　） | |
| 希望する商品の番号 | |

キリトリ線

ここに41円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

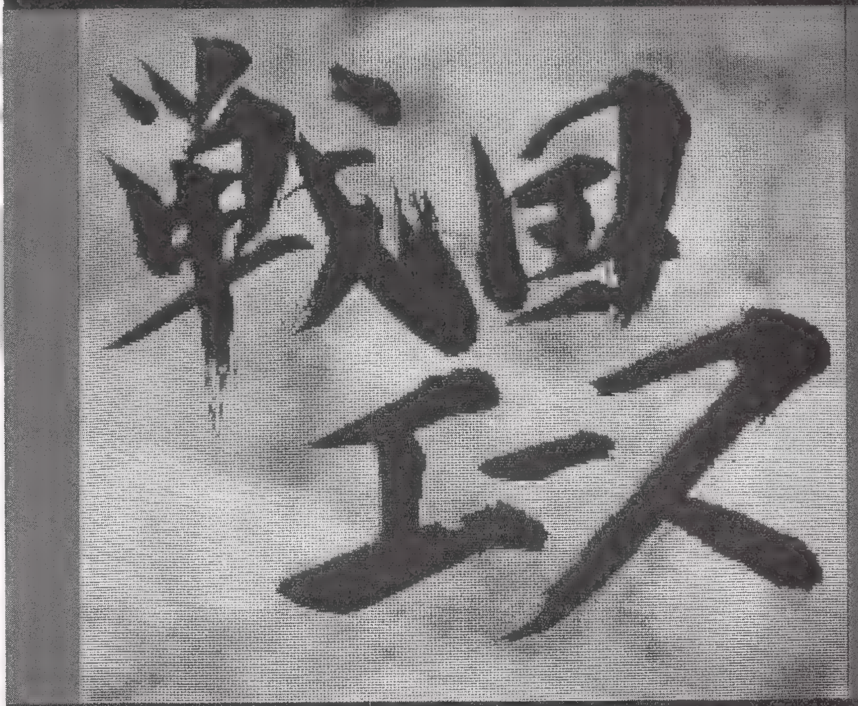
株式会社 新声社

# こんなグッズが欲しいよ 係行

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳 性別（男・女） |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） ふりがなをつけて下さい。 | |
| ①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　） | |

※郵便番号は、特に確実に記入して下さい。

# 新たなるスタートのために





## めざせ全2周クリア おお、感激ィィ〜!!

石井ぜんじ

大きく特集を組んできた戦国エースも、今回で全2周の攻略が終了する。しかし、このゲームは2周クリアしてからの稼ぎプレイが実に熱い。クリアは1つの通過点に過ぎないのだ。

今回は、前号にひきつづき2周目の4面ボス、雷神・風神から2周目ラストボスまでを攻略している。それに加えて、1周目7面のロボット両肩壊しパターンも載せてみた。

まずは、先月のフォローからいってみよう。

### 天外の6面ボス両脇仏像楽勝破壊パターン

6面のボスに最初に対面したとき、両脇の仏像の弾がなかなか厄介だ。ほとんどの機種が、左から右へと動いて撃ちこまないといけない。

しかし、天外には実に楽に両脇の仏像を倒すパターンがある。まず、画面のまん中で、下から自機一機分くらい上の位置に自機を合わせる。この位置にいれば、弾に当たることはない。

このまま普通に撃ってしまうと両脇の仏像が壊れない。そこで、ため撃ちの横の広がりを使って両脇の仏像を撃とう。正面の本体は耐久力があるので、ため撃ち2回で両脇の仏像が先に壊れてくれる。これで動かなくても、6面ボスの両脇の仏像が楽に破壊できるぞ。



この位置でため撃ち2回でOK。

### こより・犬王丸の対神楽ボムなしパターン

神楽は本体に埋めこまれている、炸烈花火弾が実に厄介だ。先月は2周目でもボムを使わないパターンを紹介したが、こよりと犬王丸はボムを使わないと難しかった。

だが、一応ボムを使わずとも抜けられる方法がある。花火弾の砲台そのものを先に破壊してしまえばよいのだ。

神楽は、出現してもすぐ弾を撃ってこない。この間に、炸烈花火弾を撃ってくる砲台に重なって砲台を壊してしまう。犬王丸の場合は、首輪バリアで弾を防いでおき、その間に乗っかり撃ちで確実に砲台を1つ壊す。

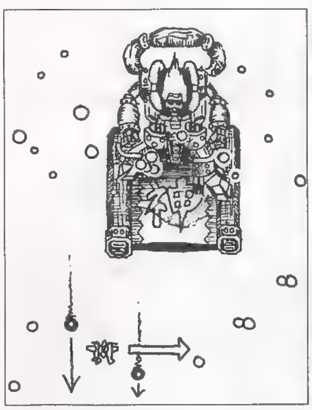
こよりの場合は、1周目や2周目で死んでランクが落ちていれば、砲台を2つとも壊すことが可能だ。ただし、連射装置や異常に速い連射でないと難しい。

炸烈弾砲台が1つでもなくなれば、2周目でも弾よけが可能だ。とはいっても難しいことに変わりはないので、確実に倒すならボムを使おう。

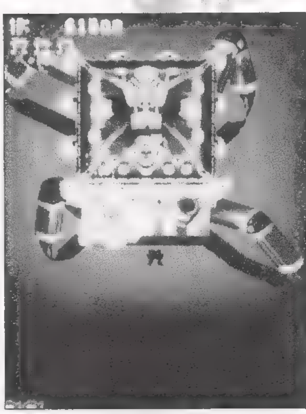
### STAGE4ボス 風神

1周目の弾の撃ち方に加え、3WAY弾が加えられている。一見難しそうだが、弾よけをパターン化すればボムなしで抜けられるようになるぞ。

最初は、画面の左のほうへボスの正面で撃つ。このとき、自機に対してまっすぐ飛んでくる、2つ1組の弾に注目してほしい。この弾が3組来るまでは、2つの弾の間で止まって撃っていよう。



2つの弾の間を右に抜ける。



最低1つは砲台を倒そう。

3組目の弾が来て、自機の右側の弾が横を通り過ぎた瞬間に右へ動きはじめる。するとちょうど3WAYの弾をかわす動きとなる。

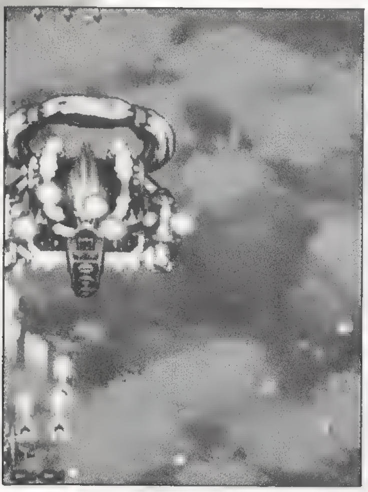
3WAYの弾をかわしたら、すぐ左へ動いて2回目の3WAY弾をかわす。その後、小さい弾をパラパラ2回撃ってくるが、1回目は左へ、2回目は右へ切り返しながら撃つと楽だ。

右へ切り返してしばらく撃っていると、3WAY弾が今度は3回連続で来る。1回目は左へ、2回目は右へ、3回目もちょっと弾をひきつけつつ右へ切り返して撃つとよい。

これで風神の最初の形態の攻撃は1ループした。さて、次は第2形態だ。

最初は、小さい弾をパラパラと撃ってくる。このときは、ボスの正面にいれば大丈夫。

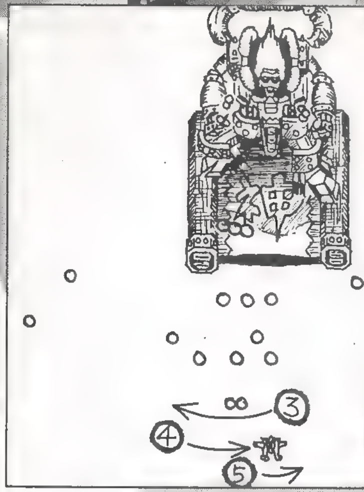
次に、ボスは腕を振って、弾をばらまいてくる。このときは、画面の左端より自機一



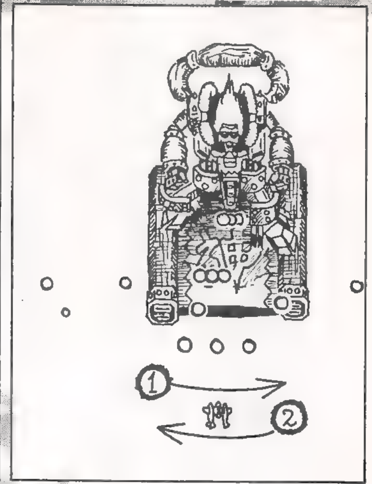
２回目のばらまきのあと、小さい弾をよけたらすぐ右へ動く（大きいキャラの場合）。



最初のばらまきはこの位置でかわそう。



その次の3WAYは、左→右→右とかわす。



3WAY弾の２回目は左へ、３回目は右へ動いてよける。

機分右にいると弾の死角になっている。2回目に腕を振るときは、左下隅にいれば当たらない。

天外、犬王丸、アインは自機の判定が小さいため、左下でずっと撃っていれば弾に当たらないですむ。他の機種は、2回目のばらまきのあと、大きめの赤い弾が2発来るところで弾に当たってしまう。そこで、赤弾が出た瞬間にボスの正面に行き、一気に撃ちこめばよいだろう。

たいていここまでで風神は破壊できると思う。もし死んだりしていて装備の弱い場合は、ここまで粘ってボムを使おう。

## STAGE4ボス 雷神

基本的には1周目と変わらない。しかし、最終形態の太鼓から出す弾が壊せないため、最後が難しい。

最初は下で弾をかわすが、雷撃が来るなと思ったら、前に出てボスと重なろう。雷撃をしている間にできるだけ撃ちこむ。雷撃が終わったらすぐ下に逃げよう。これを繰り返す。

ジェーン、こよりは重なり撃ちを加減して撃って、最終形態になる直前までダメージを与えておく。そして、次の雷撃のときに一気に撃ちこむと、最終形態になる前に倒すことができる。

最終形態は、よけられないこともないが、ボムを使ったほうが確実だ。



赤忍を重なり撃ちしたらすぐ画面の一番上に行く。犬王丸などは、手裏剣をよけながら上に上がろう。

## STAGE5

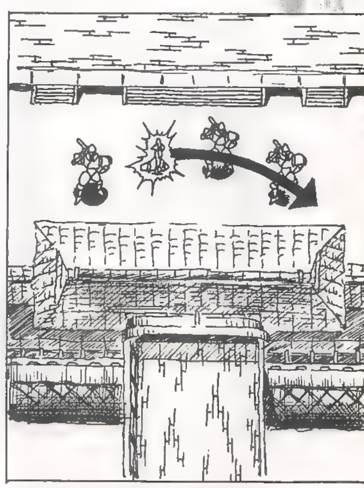
このステージは、ほとんど1周目と変わらない。ただし忍者の数が増えているため、画面の下のほうでよけるのはつらい。

そこで、画面の上のほうへ行き、出てくる忍者に重なって倒しまくる戦法でいこう。赤忍以外は、忍者の頭のあたりに重なれば、手裏剣には当たらない。しかも忍者は1人1000点なので点稼ぎにもなる。

ポイントになるのは、赤忍が出現するところだ。最初の1人の赤忍は、出現と同時に重なって撃って倒し、すぐ画面の一番上に行こう。一番上に行ってしまえば、中央の2人の忍者の手裏剣にも当たらない。

4人の赤忍は、4人中2人が倒せれば楽に弾よけができる。重なり連射の強いジェーン、こより、アインは重なって2~3人の赤忍を倒し、天外、犬王丸、源内はため撃ちを有効活用しよう。

四天王ラッシュは火燕の弾が正面に来ることに注意。他はボスも含めて1周目と変わりない。



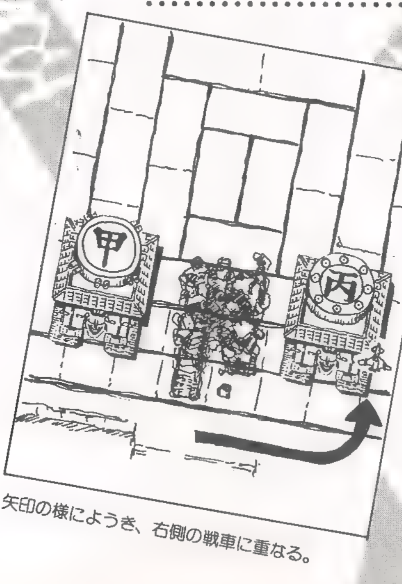
矢印の方向へ重なりながら動く。

## STAGE6

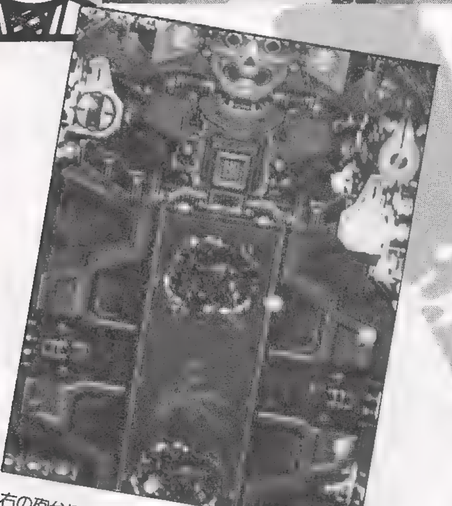
このステージは、3つの大戦車以外、ほとんど1周目と同じだ。1周目の攻略は、7月号のゲーメストを参考にしてほしい。

## 3つの大戦車

2周目は、最初に中央の大




矢印の様にようき、右側の戦車に重なる。


右の砲台には1回しか弾を撃たせずに倒そう。

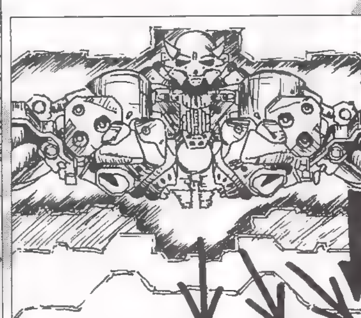
戦車が出てくるため攻略パターンが違うので注意しよう。
　まず、中央にライン合わせをする。そして戦車の弾の間に入って中央の戦車を先に倒そう。判定の大きいキャラは慎重に合わせること。
　次に、右の戦車を撃つ。ある程度正面で撃っていると、大きな弾を連続して出してくるので、それは右端へ動いてかわす。そのまま自機を右端に押しつけ、前に出て右の戦車に重なるまで動き続けよう。こうすれば赤弾をよけつつ戦車に重なって撃ち続けることができる。
　そうしたら、再び下に下がって撃ちこもう。パワーUPしていれば、たいてい撃ち切れるはずだ。残りの左の大戦車はそれほど強い奴ではないので、正面に行って撃てば問題はないだろう。これでボムなしパターン完了。
　どうしても安全に行きたい場合は、中央と右側の戦車をボムを使って壊すとよい。

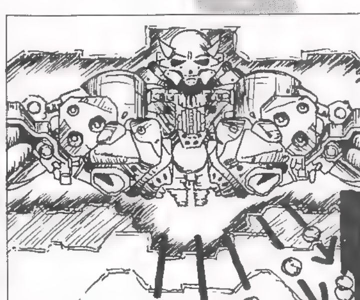
## STAGE7

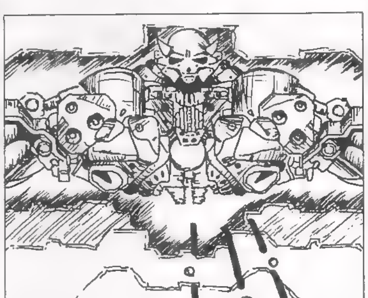
　1周目と違う点は、空中のザコの数が増えているのと、ボスの砲台から出す弾が壊せない弾になっている点だ。また、装備の状態にもよるが、弾のスピードが相当速くなっているので、これが脅威だ。耐久力もやや上がっている。
　まず、最初はザコと砲台のコンビネーションだ。砲台の弾が速いので、砲台の弾をできるだけ正面にまっすぐ撃たせるようにしないと難しい。正面で撃ちこみ、あまり大きく左右に弾よけをしないように注意する。
　カブトの前の左右の砲台は、右の砲台から壊そう。砲台の正面の一番下で撃っていれば1回目の弾には当たらない。
　右の砲台を壊したら、中央の弾の間に入ってしまえば左の砲台の弾には当たらない。
弾の間に入らないなら、左の砲台を撃ちにいかなければならない。このとき、ランクが上がっていて弾が異常に速い場合は、左の砲台が上に行ってから壊しにいこう。
　ロボットは1周目と同じようにすればよい。ただし耐久力が若干上がっているので注意しよう。ボムを2発使ってしまえば確実だ。ロボットにしろ、ラストボスにしろ、ここからは残機とボムの数の勝負だ。よく考えてボムを使い、もったいない死に方をしないようにしよう。

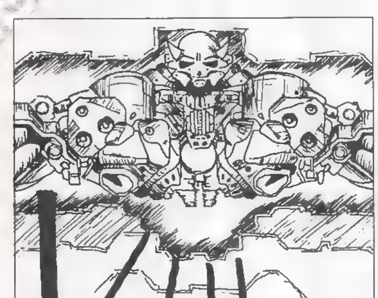
### 1周目、ロボットの両肩壊しパターン

　確実に進むなら、中央のボディを連射+ボムで倒すのが楽だ。しかし、両肩は1つ2万点で、合わせて4万点。ボムボーナスを考えると、ぜひボムなしで両肩を壊したいものだ。
　今回は、少しでも点数を狙いたい人のためにボムなしの両肩を壊すパターンを紹介しよう。
　①右肩から壊すパターン
　ロボットが出現すると同時に右側の肩に重なって撃つ。そして、下の4WAY砲台が弾を撃ったらすぐ下に下がろう。早く下がらないと、ボディからの小さい弾にやられてしまう。
　小さい3WAY弾の間に入りながら下に降りたら、すぐ右下の隅に移動する。そして赤い弾のラッシュをかわす。しかし、そのままそこにいると3WAY弾に当たってしまうので、右端を少し上に上がって3WAY弾をかわそう。これで第一波の弾はかわすことができた。
　以後は、右肩を下から撃ち、弾が来たら右へ逃げてかわすことを繰り返す。右肩が壊れたら、すぐ左肩の下へ移動しよう。そして、弾が来たら左へ動いてかわしつつ撃ちこもう。
　②左肩から壊すパターン
　左肩は最初に長く画面に出ているので、重なり撃ちが弱くても壊しやすい。
　まず、左肩に重なって連射し、下の砲台が弾を撃つのをめやすに下に下がる。ここまでは右肩パターンと同じ。
　そうしたら、画面の一番下まで一気に降りる。そして、両肩が赤い弾を撃つ瞬間までその位置にいる。
　両肩が弾を撃ったら、一気に画面の中央付近に動く。ロボットの中心より少し左側に行くと、そこには比較的広い弾のすきまがある。右に動くのが早すぎて、肩の弾の角度が変わってしまうと隙間がなくなってしまうので注意しよう。
　さて、残る右肩だが、これがなかなか難しい。弾がかわしづらいポイントがいくつかあるが、ここは各自で研究してほしい。
　両肩を壊してしまえば、あとはボスの正面から少しずらした位置で撃っていればよい。それほど問題ないだろう。
　点数稼ぎは、ロボットの両肩の他に神楽の後ろ足が1本1万点、6ボスの両肩がそれぞれ1万点、ラストボスの神羅王の独孤が1万点になっている。これらを確実に破壊して、ボムを使わずパワー最強状態を保っていかなければならない。2周クリアにとどまらず、2周クリアして180万点を目標にがんばってみよう。


まず右肩に重なる。下の砲台が弾を撃ったら下に下がろう。


右下隅に入り、赤弾をよける。


小さな3WAY弾が出た瞬間に上へ上がろう。


赤弾を両肩が撃ったら、一気に画面中央へ大きく動こう。

# めざせ!!3分15秒!

# アウトランナーズ

## プレステージ15秒台はこうすれば出る! スイスへの難関コースをゴールまで一挙攻略!!

©セガ

前号ではずるずる氏が、比較的最初に走る人が多いと思われる、オーストラリアを目指すコースを攻略した。今回はガラッと発想を変え、できるだけ速いタイムでゴールすることを目標においた攻略をしていこう。車はマッドパワー(黄色)、通過ルートも速く走れるコースを選び、スタートから左→右→左→右→右と進んで、最終的にスイスを目指すことにした。スイス以外にゴールしている人でも、途中で同じコースを通過している人は参考にしてほしい。

コースごとの攻略に入る前に、アウトランナーズをプレイする上で、これだけは頭に入れておきたい基本的な考え方について触れておこう。

### カーブではできるだけインを突いて走る

カーブではアウト側よりイン側を走るほうが、タイム的に速くなる。このゲームでは、どんなにハンドルを切ってもそれだけでスピードは落ちないから、V.R.やファイナルラップのような、ハンドルの切り角を抑える遠慮はいらない。カーブがあったら、まずはインの路肩すれすれを突くことを考えよう。そのためには、もちろんコースを覚えておくことが必要だ。

### 減速はスローインファーストアウトが鉄則

減速が必要なカーブでは、ズルズルとアウトに流されてからブレーキングするのではなく、流され始める前に、早めにスピードを落としておく。そして、加速も早めに始め、道幅をフルに使ってアウトの路肩にはみ出そうになったとき、ちょうどカーブが終わるという減速の仕方がベストだ。カーブ入り口でスピードを落とし、脱出速度を上げる、これがコーナリングの基本だ。

### 敵車の出現位置は完全にパターン

このゲームの敵車は、毎回全く同じプレイをしていれば、必ず決まった場所に出てくる。ずれるのはカーブの立ち上がりなどで、微妙にスピードが変わっているためだ。基本的に、自分のスピードが遅いと敵車の位置は前方にずれ、速いと手前にくる。

この性質を利用すれば、毎回どうしても同じ敵車にぶつかるという場合は、その敵車に追いつく前にわざと軽く減速し、追い抜く位置をずらす手が使える。今回の攻略では5面で取り入れているテクニックだ。

文章中、カーブのきつさを大まかに分け、次のように4種類で表現するところがある。

A…全速(470㎞/h)でもカーブに逆らって、インに食い込んでいける程度のきつさのカーブ。

B…全速の状態で、ハンドルをいっぱいまで切ってもインには食い込んで行けないが、ズルズルと流されもしないぐらいのきつさのカーブ。

C…全速だとハンドルを切っても、少しずつアウトに流されていくきつさのカーブ。

D…Cよりも急で、一気にアウトに流されてしまうきつさのカーブ。

これらの分け方は、カーブの長さや減速が必要かどうかには着目していない。つまり、Cのカーブでも長く続けば減速しなければならず、Dのカーブでも道幅が広くて一瞬で終われば、減速なしで曲がれるということだ。

前置きが長くなったが、いよいよコースごとの攻略に移るとしよう。

### プレステージ 目標タイム15秒9

タイムを縮める上での大きなポイントが、最初のスタート。ホイルスピンを防ぐことを知らずに、アクセルベタ踏み(最も強く踏み込んだ状態)のままスタートしてしまうと、それだけでまるまる1秒以上遅れてしまう。

ホイルスピンとは、スタートからの加速時にタイヤから白い煙が出て車体が左右に揺れる現象をいう。ホイルスピンが起こると加速度が落ち、結果タイムも遅くなる。スタート時には、ホイルスピンさせない程度にギリギリまで強く踏み込むことが重要だ。

同じようにタイヤから白煙があがっていても、車体が左右に傾いていなければ、ホイルスピンではない。スタート時にはこの白煙は必ず出るから、間違えないようにしよう。

それでは、ホイルスピンさせずに効率よくスタートするいくつかのポイントを、手順を追って具体的に説明しよう。

①スタート前にアクセルの踏み込みを調節し、タコメーターを写真のゲージに合わせる。このゲージより1ドットでも強いと、スタート時にホイルスピンしてしまう。㎞のkの真上と覚えておこう。合わせたら、そのままスタートし、さらに同じ踏み込みを②のタイミングまでキープする。



スタート前の踏み込みは、このゲージにぴたりと合わせる。

②スタート後、20㎞/hを超えたあたりで、①の踏み込みよりやや強く踏み込む。ここでの踏み込み方が、15秒91が出るかどうかの分かれ目。強過ぎるとホイルスピンしてしまうが、ギリギリまで強く踏みたいところだ。

③スピードが50㎞/hを超えたら、アクセルを一気にベタ踏みする。

④アクセルベタ踏みにやや



このくらいでもう1速から2速に上げてしまう。

YOU.A



# 疾風、怒濤、逆まく血潮！
# 攻略街道まっしぐら!!

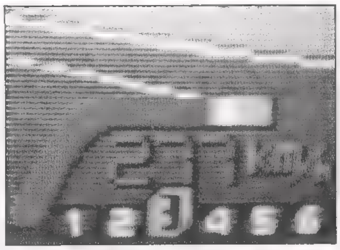
遅れて、シフトを1速から2速に上げる。遅くとも90㎞／hになるまでには2速にすること。

⑤タコメーターのゲージが写真のあたりまで上がったら2速から3速にする。

2速および3速に上げるタイミングは、タコメーターのゲージが黄色くなるまでしぼっている人が多いようだが、それではぜんぜん遅い。まだ黄色が見えるかなり前にシフトアップすること。そうしないと15秒はまず出ないぞ。


3速へのシフトアップは、スピードメーターの1の位と10の位の間あたりで。

⑥3速のまましばらくねばり、スピードが270㎞／hを超えたところで4速にする。


270㎞／hを超えるまで3速のまま引っ張る。

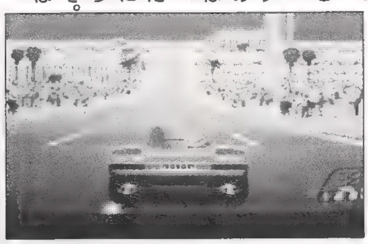
シフトアップの最大のポイントがココ。3速のまま相当引っ張らないと、ホイルスピンしてしまう。ちなみに、これは4速に変えようとするところに、ちょうどコースが下り坂になるのが原因だ。

⑦スピードが310㎞／hを超えたら、4速から5、6速へと続けて上げる。

スタートのポイントはこんなところだ。

プレステージ中のライン取りは、原則からするとインをつくべきだが、カーブ自体が長くないためか、まっすぐ走っても経験上あまり変わらないようだ。前号のライン合わせで楽をしてもいいだろう。

以上に気をつけて加速すれば、プレステージで速ければ15秒91、遅くても15秒98は出るはずだ。91を目指し、スタートを極めよう。


ライン合わせ。シフトアップが一息ついたら、左のタイヤが右から2本目の白線に重なるようにする。

## 1面 サンフランシスコ 目標タイム35秒1

最初の左→右のS字カーブは、左でインをキープし、カーブが終わる直前にハンドルを左から右へ切り返し、次の右でインにつく。インをつかなくても曲がり切れるからといって、道なりに中央を走っていては、あとあとタイムに差が出て来るぞ。

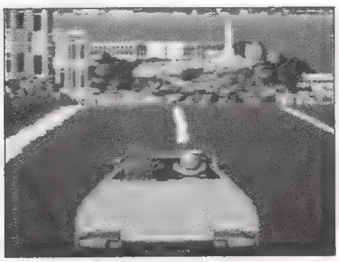
次のきつい左カーブはクセもの。入り口でインを突きたいが、ちょうどタンクローリーが邪魔している。ここはタンクローリーの右側をかすめるように左に切れば、ギリギリ減速なしで曲がり切れる。


タンクローリーをかすめる。怖いけど意外に当たり判定は小さい。

ハンドルを切り出すタイミングが勝負だが、スタートからここまでなら、いつもほとんど同じタイムで来ているはずだから、BGMを聞いてタイミングを取る方法もある。

車をどのへんに位置させておくかも大きなポイント。私は写真のように、ドライバーの頭と、いちばん左の白線が重なるように車を位置させ、そこから左に切るようにしている。タイミングの取り方は人によって違うから、自分なりにやりやすいパターンを作ればいいだろう。

ドライバーの頭といちばん左の白線が重なる位置から切り始める。



もし、ここでタンクローリーのかすめ方が甘かったときは、軽くアクセルを離して減速し、右の路肩へのはみ出しを防ごう。減速する場合は、まずいと思ったらすぐに行うのがいい。アウトにふくれてからでは、より大きな減速が必要になってしまう。このカーブに限らず、曲がりきれないと判断したら、減速はできるだけ早く行うこと。

左カーブをアウトいっぱいで曲がり切ったら、そのまま短い右→長い左と切り返しが続く。いずれもインをつくが、特に左カーブはピッタリインにはりつかないと、流されてアウトではみ出してしまう。ここもタイミングが難しい。

赤い橋を渡り切ると、右へのブラインドカーブ（上り坂で見通しが悪いカーブ）が待っている。橋を抜けてワンテンポおいてから右へ切る。

橋のあとの坂を上り切る前に、右へのカーブが始まる。切り始めのタイミングは経験と勘が頼りだ。



ここは長い複合カーブで、きつさの変化は、入り口から1秒ほどB→しばらくC→一瞬だけB→最後に短めのDという具合だ。突入からD脱出まで、終始ハンドルは右に切りっ放しにしておくこと。

減速の仕方は、まず最初のBが終わる直前にアクセルを離し、Cの始まりからインをキープできるようにする。Cが続いている間はアクセルでスピードを調節しながら、ずっとインベタで走る。流されてから減速するようではダメ。ここではあまりスピードを殺し過ぎると、D直前のBでインの路肩に乗り出してしまうから注意しよう。Dの始まりでインをピタリとキープできていれば、流されつつ加速し、アウトいっぱいで曲がり切れる。直後に左へ切り返すのも忘れないように。

カーブがきつくなる前に減速を開始しておくこと。


Cのカーブが終わる前から加速を始めれば、440㎞／h以上で脱出できる。




## 2面 ハワイ 目標タイム35秒1

このコースは、どうしても減速が必要なコーナーは1カ所だけだが、ブラインドカー

ブが多く、ハンドルを切るタイミングが勝負となる。

最初がいきなり右へのブラインド。敵車に接触しない程度にインを攻める。

その後しばらく切り返しが続くが、丁寧にインを突いていけば難しくはない。

中盤に、左へのA→右へ減速必要なブラインドのCという切り返しがある。ここはハワイで最も大きなポイントとなるコーナーだ。

問題は切り返すタイミング。車を道路左側に位置させておき、右への看板を目印に切り返すといいだろう。私の場合は2枚目の看板が通過したら、フルブレーキング（アクセル離し＋フットブレーキ）と同時に右に切るようにしている。



インにピッタリつければ、390㎞/hぐらいまでの減速で足りる。



2枚目の看板が横を通過したら、減速と同時に右に切る。

ここも自分なりのタイミングをつかんでほしい。切り返してピタリとインにつければ、390㎞/hぐらいまでの減速で曲がり切れる。

中盤のヤマ場を越えると、またもブラインドくさい右カーブに続く。ここはアウトに敵車がいるが、インギリギリを突けば、その敵車の右をかすめて減速なしで抜けられる。



インを突ければ敵車をスレスレで抜けられる。ここも切り始めのタイミングが勝負。

る。切るタイミングが遅れたら、軽くアクセルを離して抜けよう。カーブはそのまま左に切り返すが、スピードが乗ってさえいれば、左の敵車を抜いたあとで左に切ることになるため、遅いときより楽だ。ここは、右カーブが終わったと同時に左に切り返すと、左の路肩に入ってしまう。一瞬おいてから切り出そう。

## 3面 日本
### 目標タイム34秒9

初めのゆるい右カーブでは、最右列の車線に出る2台の敵車を抜いてから、インに入る。

そのあと、左へ短いC→右へ短いC→左へ長いC→右へ長いCとS字が続く。

3つ目の長い左までは、いずれもインをつく。最後の右は、入り口に敵車がいるため、敵車をまわり込むように前に出るようにする。



右の敵車の前に出たら、一気に右へ切り返す。

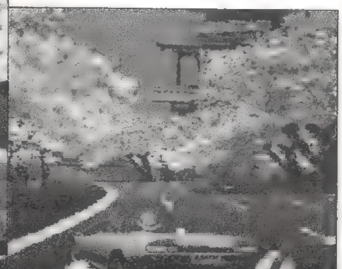
徐々に左に流されてくると、右から2車線目の敵車にぶつかりそうになるから、一瞬だけハンドルをゆるめ、その敵車の後ろを、できるだけギリギリで抜ける。



ハンドルを一瞬だけゆるめ、中央の敵車をスレスレでよける。

さらに流されて左の敵車に接触しそうになるが、さっきの敵車をかすめるようによけていれば、この敵車の前に出られる。

S字を抜けると、短くてきつい左カーブがある。これは全速で抜けるのは不可能だが、ブレーキングするより、インの路肩に少しだけわざとはみ出すようにしてスピードを落とすと速い。バッチリ決まれば466㎞/hで抜けられる。



左の路肩をちょっとだけかすめるようにして抜ける。

ちょっと走ると、左へやや長いC→右へやや長いC→左へ長いCと再びS字があるが、最後のきつめの左は減速が必要。ここでも自分でブレーキングするより、路肩に軽くはみ出してスピードを落としつつ曲がるといい。

目印は、左の路肩に3本並んだ木があり、少し先に1本だけ離れて木が立っている。この離れた木をまわり込むように、インの路肩を削って減速する。左へ切るのが早過ぎると、木に激突したり、ぶつからなくても路肩にズルズルと入り込んだりしてしまう。路肩の削り方が微妙なところだが、410㎞/h台にまでスピードが落ちていれば、アウトいっぱいで曲がり切れる。



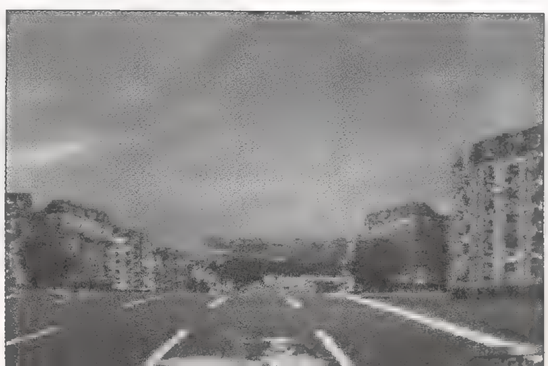
左の木をまわり込むように路肩に乗り出す。減速の度合いも微妙だ。

## 4面 フランス
### 目標タイム34秒7

まず、右へ短いD→左へやや長いA→右へやや長いブラインドのCと続く、一連の複合カーブがある。

最初の右は、ピタリと決まれば471㎞/h全速で曲がり切れる。ここはインもアウトも路肩に余裕があるから、思い切って切り出そう。

左へ流されたところで、緩い左カーブへとつながる。しばらくインをキープして、道路の傾斜がフワッと上りになったところで右に切り返せば、ちょうど次のブラインドカーブでインを突ける。



道路の傾斜を目安に右に切る。このあとの右カーブはきつくて長いので、インを突けないと痛い。

凱旋門を抜けると、右へ短いD→右へやや長いA→再び右へ短いDの複合コーナーが待っている。

このカーブ攻略は、「Dで流される→Aの間にインにもどる→Dで流される」という動作を、ハンドル右に切りっ放しで行うのがおおまかな考え方だ。また、一連のカーブを最高速のまま抜けることはできない。どこかで、何らかの形で減速が必要となる。以上のことを頭において、細かく見ていこう。

まず、最も速いのは、最初のDに全速で突っ込み、インの路肩に少しはみ出して455㎞/hくらいに減速、続く



最初のDのインの路肩で455km/hくらいに減速するのがベスト。

Aでインにつく途中で一瞬ハンドルを右から軽く戻し、以後はインもアウトもはみ出さずに曲がり切るという方法。ハンドルを戻すのは、Aの間にインに戻ったとき、右の路肩にはみ出すのを防ぐためだ。
　最初のDでアウトにはみ出したときは、減速の大きさによってハンドルを戻す時間を調節すること。減速し過ぎたときは長めに戻すようにする。

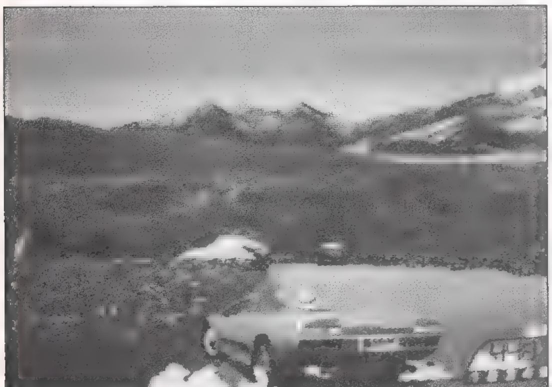


450km/h以下に落ちてしまったときは、Aで右に戻るときにハンドルを戻す時間を長くする。

　逆に、もし最初のDで、全速のままインにもアウトにもはみ出さなかった場合は（このほうが難しいはずだが）、このままではAの間にインに戻り切れず、2回目のDのアウトでクラッシュしてしまう。そこで、このパターンにはまりそうになったら、Aで右に移動するときに、軽くアクセルを離して減速しよう。
　なお、このパターンでは、最初のDの路肩で減速するかわりに、カーブの切り始めにアクセルを離して減速してもいい。自分のやりやすいほうを選ぼう。
　ちなみに、最初のDはインの路肩にあまり余裕がない。早く切り過ぎると、いきなりクラッシュすることが多いから注意すること。
　さて、2回目の右へのDを抜けてちょっと右に走ると、そのまま左へ短めのA→右へ短いブラインドのDと続く。左のAでは、インにいる敵車のさらに左を抜ける。右への看板が何枚か通過したら右に切り返し、次のDでインを攻める。

## 5面 スイス
### 目標タイム38秒6

　いよいよ最終ステージだ。記録が出そうなときにもプレッシャーに負けないように、日ごろからクリアラップが出せるように練習しておこう。
　最初からいきなりブラインドで見にくいが、左→右と緩いS字になっている。左のときに、左に出る敵車のインを抜けられる。慣れないとちょっと怖いが、早めに左に切り出せば大丈夫だ。
　しばらく走ると、左へやや長いB→左へ長いCと、奥できつくなる複合カーブがある。
　これは、Bの入り口でインについておき、Cに切り変わる直前にアクセルを離して440km/hぐらいまで減速する。すると、敵車にも当たらずアウトいっぱいで抜けられる。



カーブがきつくなる直前に減速、440km/hぐらいまで落とす。

　ここの最初はBのカーブといっても、実は全速でも微妙にインにくい込んでいけるきつさだ。Bの入り口でドンピシャでインに突いたときは、左に切っているうちに路肩に入ってしまうから、軽くハンドルを戻すなどして対処すること。
　加速しながら複合コーナーを抜けると、一瞬右に折れかかってから左カーブへ続く。右へのトラップは無視して左のインを突くこと。
　この左カーブは実はクセもの。手前の複合コーナーの脱出速度が速かったとき（およそ450km/h以上）は、そのままだと左カーブで中央に出る敵車に接触してしまうのだ。仮にここでぶつからなかったとしても、この先の似たような左カーブで、やはり中央にいる敵車はよけられない。
　しかたがないので、複合コーナーを抜けたあとの最初の左カーブに進入するとき、軽く減速して敵車のタイミングをずらすことにする（カーブで敵車の後を横切る）。



敵車との接触を避けるため、1つ目の左カーブに進入する直前に軽く減速。

　2つめの左カーブでも、切り出す前にほんの少し減速する。スピードが乗っていると、敵車には当たらなくても、アウトではみだしてしまうのだ。
　さて、2つの左カーブを抜けると、S字の連続コーナーに突入する。
　連続S字の概形は、①右へ短いA→②左へ短いA→③右へ長いC→④左へ短いA→⑤右へ短いA→⑥左へ長いCとなっている。このうち、①②④⑤はカーブとはいってもほんの一瞬で、無視できる範囲のもの、問題は③⑥の2つだ。
　まず、③はインから切り出すが、カーブ途中で中央に敵車が出るから、ぶつかりそうになったら一瞬だけ左に切り返し、敵車の後ろを横切る。
　⑥はカーブ中に3台の敵車が並んだ難所だ。ここは、左に切り出す直前に軽くアクセルを離し、450km/h程度に落として曲がる。もちろん、入り口で減速すれば、コーナリング中は加速しながらで大丈夫。抜けるのは、いちばん奥のタンクローリーと中央の紺の車（この形の敵車は当たり判定が大きい）の間だ。



2つめの左カーブでも、軽く減速してから左に切る。

　ここは、慣れないうちは間を抜くのが怖いが、コース中盤の2つの左カーブあたりからスピードが乗っていれば、⑥で比較的抜きやすい位置に敵車が並んでくれる。逆に、手前でクラッシュや大きな減速があると、⑥で3台の敵車が左カーブの奥のほうに並んでしまい、間を抜けるのが難しくなってしまうのだ。中盤の左カーブを高速で走ることが、この難所をきれいにクリアする必要条件でもある。ここまでをひとつの流れと考え、中盤から通して走り切れるように何回も練習しよう。
　⑥さえ抜けてしまえばゴールまであと一息。最後の左カーブは入り口で軽くアクセルを離してインを突けば、460km/h以上で脱出できるはずだ。
　ドライブゲームは、ある程度のレベルに達してしまえば、あとはやり込んだ回数の勝負。3分15秒台を目指し（理論上のタイムは14秒台）、地道に努力しよう。

ここはほとんど左に切りっ放しで道が空く。切り直すようでは、アウトの路肩にはみ出してしまう。



# あきらめてた人も再チャレンジ

# ガイアポリス

## 第3の鍵…だれもが詰まる最難関だ



世話のやける人　RIK君

第3の鍵ステージ。初めてこのステージを見た瞬間、「どーすんの?これ」とぼやいた人は数知れず…。しかし、苦労の末、やっとワックスマンのパターンが確立された。

### 第3の鍵ステージ

ここが1コインクリアする上での大きな要になる。ここで命の輝きを使ってしまうと残りがつらいぞ。

### 技の貴公子 シルバーナイト



本体を斬ると、分身は死んでしまう。

シルバーナイトは、「デャー」というかけ声とともに、分身攻撃をしてくる。このとき、分身には目もくれずに、本体を集中的に斬るのだ。なぜならば、本体にダメージを与えると、まわりの分身は勝手に消えてしまうのである。

そこで、シルバーナイトが分身するかまえを見せたら、奴の目の前でガード姿勢を取り、**ガード食らい**をして斬りつける。合わせて魔法も使うと楽だ。



奴がこのポーズを取ったら、ガード。

### 人造人間 ワックスマン

まず図—Ⓐを見てほしい。番号はワックスマンが腕を伸ばす位置と順番を指している。矢印はワックスマンの動きだ。

**①ワックスマン登場時**

図—Ⓑ。ワックスマンのわきの下には**当たり判定がない**ことを利用して、奴が腕を伸ばして来たら、すばやく図の位置に入る。このとき、**絶対にガードはしないこと。**ガードすると跳ね返されて食らってしまうのだ。

本体に少しでも触れると大ダメージになるので危険な戦法だが、最も効率的なので練習しよう。

**①〜②腕伸ばし2回目まで**

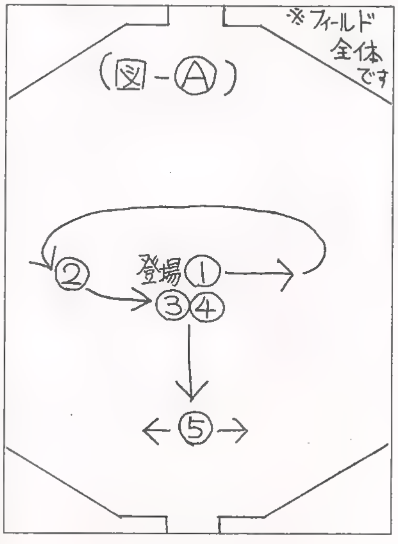
①を、前述の方法でやり過ごしたら、②までは奴に斬りつけることができる。

2回目の腕が伸びてきたら、写真のように、**上を向いて**ガード食らいをする。上を向いていないと、盾ではじかれて



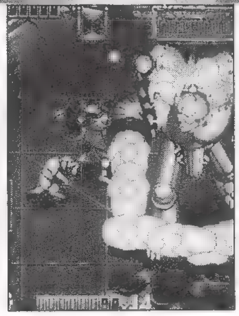
下から腕がくるので、上を向いてガードする。

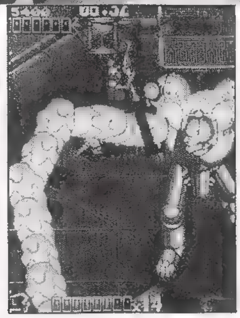


もっと痛い目に遭うぞ。
食らったら無敵時間中に3〜4回斬って、再びガード。足もとの残りカスにやられないためだ。
ここで2回食らうことになるが、これはあらかじめ計算に入れておこう。

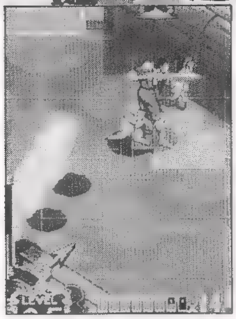
③④
ここからは逃げ腰で戦う。





このくらいめり込んで本体を斬る。

腕がきたら、そく逃げる。



このようにして避けてもいい。

3回目、4回目の腕が来たら、写真のように、奴の肩越しにダメージを与えて、腕が動き出したら、奴の頭の上を通って反対側に逃げよう。
もしくは、左右に余裕があれば、写真のようにしてもいい。
頭上を通過するときは、小さなツブツブに気を付けよう。

**⑤以降**
そのあとは、奴はいったん下に下がっていくが、4回腕を伸ばしたあとまた上に戻ってくる。このことだけ覚えておけば、あとは③、④のときのように、肩越しに少しずつダメージを与えていけば勝てるだろう。
まとめとして、最初にできるだけダメージを与えておき、後半は逃げ優先でいくこと。
このボスを倒して命の輝きが残っていれば合格。

## ハイ＝ウェイ

このステージはボーナス面。高速スクロールの中アイテムのつかみどりだ。

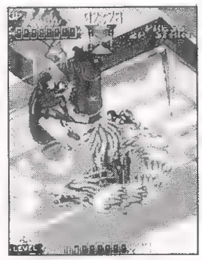
**●ポイント**
ここでドラゴンレーザーをスタンバッておくこと（取り過ぎないように）。
なぜなら、次の面のボスで使うと楽だからなのさ。

## ガイアポリス その1

**●ポイント**
赤ザコと青ザコとの混合攻撃がつらい。ここはガード食らいを使って、青ザコを優先して倒していこう。
この面ではボスに時間を食うので、ザコはできるだけ早く倒そう。そのためにも、ガード食らいは絶対必要。でも、ここまで来られた人ならボスまでは問題ないか？
ボスに着いた所で2分30秒以上は残さないとつらいぞ。

### ボス セイバーロード隊

ボスは3人の騎士が登場し、「変・身！」の声とともに魔術師になって襲ってくるのだ。
はじまったら、とりあえず持っているドラゴンレーザーを使いつつ斬りつけよう。これだけでかなり楽になる。



とりあえずドラゴンレーザー！ガンガン斬ろう。

**●放電モード**
始まってしばらくはこのモードだ。3人バラバラに動きまわり、止まると放電してくる。
奴らは手に電気を溜め出すと止まって放電する。放電は自機を狙ってくるので、ガードして逃げまわろう。
そしたら、放電していないときを見はからって斬りまくる。これのくり返しだ。なお、放電してない奴には体当たりしても平気だから安心して斬ろう。

**●体当たりモード**
時間がたつと突然このモードになる。こちらのモードは体当たりされるとダメージになるので危険だ。
このモードは放っておけば元のモードに戻るので、ガードしながら画面のはじでジッとしてるのが安全だ。
あとはこのくり返しになる。要は残りタイムがライバルだ。



このときはガードしろ。動かないほうがいい。

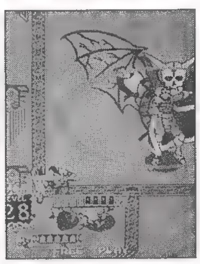
## ガイアポリス その2

### ボス 界王キングダークネス

このボスは、ダッシュ突きだけやっていれば勝てる。写真を見てもらえばわかるだろう。ジャンプは2回連続でくるので、画面を大きく使って逃げる。
魔法に対しては、ガードを確実にすればよい。ヘタにレバーは動かさないほうがいいぞ。



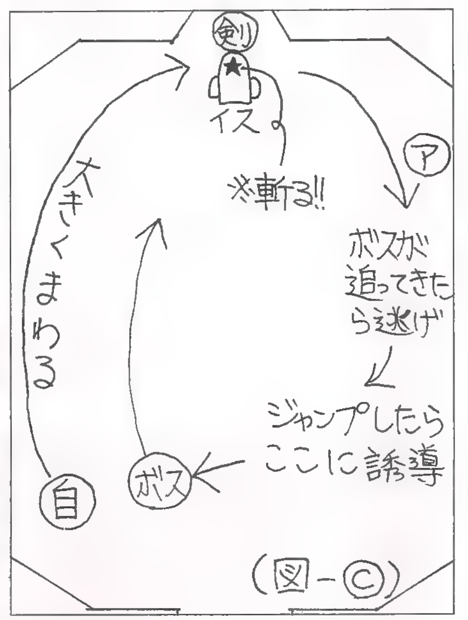
奴が歩いて来たら、横から思いきってダッシュ斬りだ。



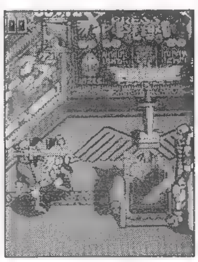
ジャンプは、着地後の剣に注意しろ。



魔法は、奴に対して正面を向いてガード。




**●黄金鷹の剣を取るには…**
そう！黄金鷹の剣は、このボスと対戦中に、王の玉座を何回も斬りつけないと手に入らないのだ。
というわけで、このボスから逃げまわりながら剣を取るパターンを図にしてみた。
とにかく画面の下にボスを誘導して、大きくまわりながら地道にやろう。
㋐のところで、たいていボスはジャンプするので、それを待つ。ジャンプしないで歩いてきたらダッシュ突きを当ててやればよい。このくり返しだ。
剣を取ったら、さっさとダッシュで殺してしまおう。ジャンプと魔法に注意。



これが黄金鷹の剣だ！ヤリィ。

## ラスボス 邪神モルドドレッド

ラストは、ドラゴンが登場。この場面はよく見るとどこかで見たような？（わかる人だけわかってください）

**●倒し方**
完全にパターン化したので、図を見ながら説明しよう。
まず、はじまったらすぐにⒶのくぼみ地点に移動する。するとドラゴンがすぐに追いかけてくるので、すかさず回転斬りを2回お見舞いしてやる。



はじまったらすぐここで回転斬り×2回。



後頭部をバシバシ斬る。



このときだけは逃げて、下がってくるのを待つ。

奴は回転斬り2回を食らうと、たまらず地上に降りてくる（着地点Ⓑ）ので、着地したところで斬りつける。

奴は矢印①のように歩くので、同じように動きながら頭を斬りつける。このとき、正面から斬ると反撃を食らうので、奴の頭のうしろから斬るようにすること。

㋑の地点では、奴が画面の一番上まで行ってしまうので、このときだけは斬るのをやめて、左右に逃げる。

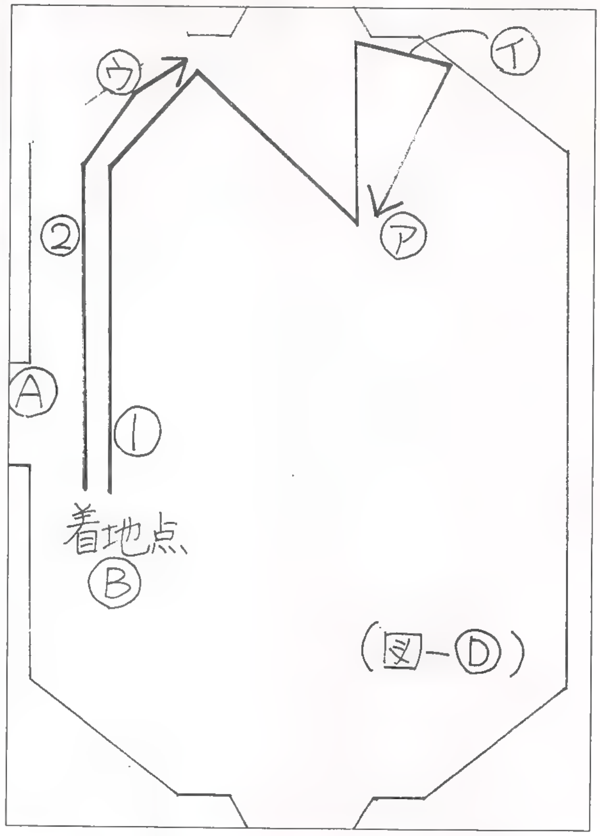
そして奴は㋐の所までくると、再び空中に飛び立つので、奴が飛ぶと同時に、こちらもⒶ地点に戻る。

Ⓐ地点でしばらく待っていると、奴がまた近づいてくるので、同じように回転斬り×2回を当てる。

奴は今度②のように動くので、同じく斬りつける。

そこで、㋒の地点まで、ムダなく斬りつけていれば、サクッと倒せるはず。そうでなくとも虫の息。ガードくらい×2回もやればカタがつくでしょう。どうかな？

奴がまた飛んでしまったら、Ⓐに戻って奴が**自然に降りてくるのを気長に待とう。**




## 目指せ！1コインクリア

これでガイアポリスの攻略を終えるわけですが、いかがなもんでしたでしょうか？

「入荷初日にコンティニューバリバリでエンディング見たからもういいや」という人も、もう一度、**「1コインで解いてやるぜ！」**と思ってもらえたでしょうか？そうなったら私は幸せです。

みなさんのご意見、ご感想をお待ちします。

最後に、今回の記事作成に協力してくれたCAT－AMI氏、どうもありがとう。また何かあったときはよろしくお願いします。

# 聞こえるか!ゲームの叫びが…キミの部屋に鳴!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ トライが秋葉原へ!!基盤のことならトライへGO!◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

### カプコン
ストリートファイターII'ターボ ¥特価
ストリートファイターIIダッシュ …¥特価
ストリートファイターII ………¥特価
天地を喰らうII ……¥特価
キャディラック ……¥特価
キャプテンコマンド …………¥53,000
ナイツ オブ ザ ラウンド ……¥43,000
戦場の狼II ……¥40,000
キングオブドラゴン …………¥42,000
魔界村 ……¥25,000
クイズ三国志 ……¥3,000
クイズ殿様の野望 ……¥3,000
1943 ……¥10,000
ソンソン ……¥15,000
虎への道 ……¥10,000

### コナミ
マーシャルチャンピオン ………¥特価
ガイアポリス ……¥55,000
パロディウスだ! ……¥18,000
マンハッタン 24 分署 ……¥8,000
ゼクセクス ……¥25,000
サラマンダ ……¥25,000
Xメン ……¥35,000
クライムファイター …………¥12,000
クライムファイターII …………¥23,000
グラディウスI(ROM) ……¥45,000
グラディウスII ……¥25,000
グラディウスIII ……¥22,000
クイズ学問のススメ ……¥15,000
TMNT(海外)……¥22,000
コントラ ……¥12,000

### ナムコ
F/A ……¥20,000
システムI ……¥12,000
システムII ……¥58,000
オーダイン(ROM) …………¥20,000
バーニングフォース(ROM) …¥7,000
ワルキューレの伝説 (ROM)¥45,000
ワールドコート(ROM) ……¥10,000
倉庫番DX(ROM) ……¥3,000
タンクフォース(ROM) ………¥5,000
ブラストオフ(ROM) ………¥10,000
メルヘンメイズ(ROM) ………¥25,000
メトロクロス ……¥35,000
ディグダグII ……¥40,000
トイポップ ……¥75,000
ギャラガ ……¥15,000
ゼビウス ……¥20,000
ディグダグ ……¥20,000
源平討魔伝 ……¥25,000
モトス ……¥35,000

### タイトー
F2マザー ……¥30,000
ハットトリックヒーロー(サブ) …¥10,000
ドンドコドン(サブ) ……¥4,000
MJ-12(サブ) ……¥7,000
クイズクエスト(サブ) ……¥5,000
ゆうゆのクイズ(サブ) ……¥5,000
メガブラスト(サブ) ……¥3,000
スクランブルフォーメーション …¥20,000
ヘビーユニット ……¥3,000
中華大仙 ……¥5,000
火激 ……¥5,000
グリッドシーカー ……¥30,000

### セガ
ウォーリーを探せ(P付) ……¥28,000
MVP ……¥5,000
タフターフ ……¥9,000
レッスルウォー ……¥5,000
ワンダーボーイ ……¥15,000
モンスターランド ……¥10,000
モンスターレア ……¥10,000
コラムスII ……¥7,000
ファンタジーゾーン ……¥15,000
青春スキャンダル ……¥10,000
エイリアンストーム ……¥18,000
ザクソン ……¥25,000
アレックスキッド ……¥25,000
ダークエッジ ……¥80,000

### データイースト
ファイターズヒストリー ………¥特価
キャプテンアメリカ ……¥25,000
スーパーバーガータイム ……¥8,000
サイドポケット ……¥2,000
ダーウィン 4078……¥5,000
空手道 ……¥6,000

### アイレム
Rタイプレオ ……¥28,000
大工の源さん ……¥9,000
RタイプII ……¥12,000
剣豪 ……¥12,000
ボンバーマン ……¥10,000
ヤンチャ丸 ……¥3,000

### テクモ
ファイナルスターフォース …¥28,000
ジンジンジップ ……¥13,000
ガンネイル ……¥25,000
クイズココロジー ……¥5,000
STG ……¥5,000
学園パラダイス ……¥7,000
ジェミニウィング ……¥8,000

### UPL
アクロバットミッション ……¥10,000
シュトラール ……¥10,000
ムスタング ……¥15,000
オメガファイター ……¥9,000
バンタイク ……¥5,000

### SNK
業務用ワールドヒーローズ2 …¥特価
業務用餓狼伝説2 ……¥特価
業務用龍虎の拳 ……¥5,000
業務用バーニングファイト ……¥3,000
他カセット多数
㊟業務用カセットはMVS基板しか使えません。
NEO-GEO 1本用ハード …¥85,000

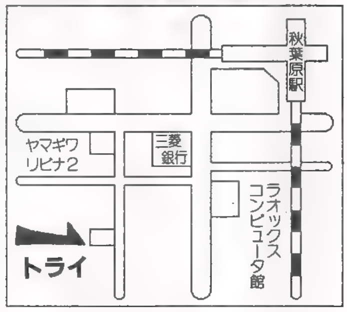
### 東亜プラン
達人王 ……¥28,000
ドギューン ……¥20,000
V-V ……¥28,000
達人 ……¥12,000
フィグゼイト ……¥15,000
究極タイガー ……¥12,000

### その他
F-1グランプリ ……¥6,000
F-1グランプリII ……¥12,000
ソニックウィングス ……¥25,000
ウルトラマン ……¥5,000
スカッシュ ……¥15,000
ブレイゾン ……¥5,000
スーパー上海 ……¥75,000
クイズTV合衆国 ……¥3,000

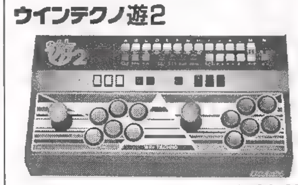
### 麻雀
グッドE雀 ……¥10,000
とっても E雀 ……¥8,000
ダイヤルQ2 ……¥8,000
夏物語 ……¥5,000
ギャルの告白 ……¥3,000

### 下取りコーナー
恋のホットロック ……¥35,000
悪魔城ドラキュラ ……¥40,000
サイコソルジャー ……¥50,000
ロストワールド(P付) ………¥70,000
ぶたさん ……¥20,000
イシターの復活 ……¥80,000
ドルアーガーの塔 ……¥40,000
ドラゴンバスター ……相談
グロブダー ……相談
フォゾン ……相談
ファイネストアワー(ROM) ……相談
アサルト(ROM) ……相談
メルヘンメイズ(ROM) ……相談
フェリオス(ROM) ……相談

●新住所●
千代田区外神田3-2-13
橋爪ビル2F
TEL. 03-5295-0667
FAX. 03-5295-1958
営業時間
11時～7時30分まで
(日曜日は11時～6時まで)
定休日:毎週水曜日

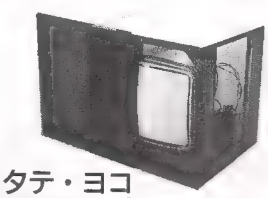



**ウインテクノ遊2**



¥34,800

**ハンドメイド 14インチモニター(中古)**



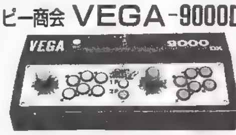
タテ・ヨコ共用タイプ ¥30,000

**KIC PANA TWIN**



PANA TWIN ¥38,000

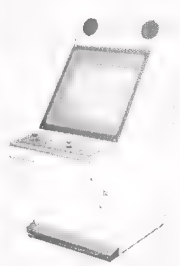
**ハッピー商会 VEGA-9000DX**



VEGA-9000DX ¥53,000

## 株式会社 トライ

新住所 千代田区外神田3-2-13
橋爪ビル2F
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958
定休日:毎週水曜日
営業時間:11時～7時30分まで
日曜日は11時～6時まで



アイレム・マドンナ26インチ 特価



セガ・エアロシティ26インチ ¥240,000

**シグマ電子 AV-2001、Σ6000**



AV-2001 ………¥25,000
Σ6000 ………¥13,800

＊当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。
お支払いは現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

☆ストIIダッシュ⇨ターボへの下取り交換受け付けます。

# 下位キャラで上位キャラに打ち勝て!!

# ストリートファイターII ダッシュターボ 対戦ダイヤグラムVol.3



担当：FRS-N.O



下方向に強いジャンプ大パンチ。

## 〈各キャラ接戦!!〉

12人のストリートファイターの中で頂点を極めたのは今月もリュウだった。

おしくもサガットが、1ポイントダウンのため、ケンが2位にはい上がった。やはり、スピード、空中竜巻の幻惑度、さらに昇龍拳を連発できる軽さが対戦に役立つ。中の昇龍拳とジャンプ大パンチの使い方がミソだ。

さらに、バルログでは理論上ケンに勝てない説が急浮上（「しょ〜りゅしょ〜りゅ〜けん」だけじゃないよ、念のため）。

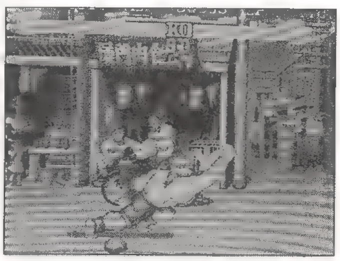
E・本田は、ベガのサイコクラッシャーをバックジャンプの腹で消せる。

ザンギエフはポイント上では3位までジャンプアップ。

実は歩くスピードが大幅に上がっており、通常技がパワーアップしている（これはE・本田にも言えるが）。

ここまでパワーアップしては、かつての最弱キャラの面影はない。もう、立派な上位キャラなのだから、スクリューハメも、ほかのハメと同列に考えるべし。ザンギだけはなにやっても許される、という時代はもう終わりだ。

ガイルは結局、まん中へんで落ちついたようだ。そうそう、ガイルが一度ダウンしたら、リュウ、ケンは必ず一度ガイルを投げられるぞ。



大パンチばっかりでくるケンにはしゃがみ中or大パンチだ。



こんなに打点が高いのにこのあとアッパー昇龍が決まる。対バルログ、春麗に有効。

### ストリートファイターIIダッシュターボ 対戦ダイヤグラムVol.3

| 相手キャラ＼マイキャラ | リュウ | ケン | ブランカ | サガット | E.本田 | ザンギエフ | ガイル | ダルシム | 春麗 | バルログ | ベガ | バイソン | TOTAL SCORE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リュウ | | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 4 | 60pts.(－1) |
| ケン | 4 | | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 7 | 6 | 5 | 59pts.(±0) |
| ブランカ | 4 | 5 | | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 6 | 58pts.(－1) |
| サガット | 5 | 5 | 5 | | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 58pts.(－1) |
| E.本田 | 4 | 5 | 5 | 5 | | 6 | 4 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 58pts.(＋1) |
| ザンギエフ | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | | 6 | 5 | 5 | 5 | 7 | 7 | 58pts.(＋1) |
| ガイル | 4 | 4 | 4 | 5 | 6 | 4 | | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 55pts.(＋2) |
| ダルシム | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | | 5 | 5 | 6 | 5 | 53pts.(±0) |
| 春麗 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | | 5 | 6 | 5 | 52pts.(±0) |
| バルログ | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | | 4 | 6 | 51pts.(－1) |
| ベガ | 4 | 4 | 6 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 6 | | 7 | 51pts.(－1) |
| バイソン | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | | 47pts.(－2) |

※相性の数値は、あくまで一応の目安とお考えください。

（　）内は前回Vol.2との数値変動差

## ダイヤグラムの見方

この表の見方を簡単に説明しよう。

まず、マイキャラ（表の縦）の列から、自分のキャラを探す。そして、相手キャラ（横）から、マイキャラとの相性を調べたいキャラを見つける。そして交差したところが相手キャラとの相性だ。

**（例）マイキャラがザンギエフ、相手キャラがバイソンの場合は、7：3でザンギエフの優勢、というわけだ。**

ひとつ気をつけてほしいのは、10回闘ってザンギが7回、バイソンが3回の割合で勝つのではなく、その試合中は7：3で攻め込めるという意味。

# 疾風、怒濤、逆まく血潮!
# 攻略街道まっしぐら!!

バイソンはダッシュストレート、アッパー、それにターンパンチが強烈だし、連続技もとんでもない威力を秘めているのだが、いかにそういう、バイソンペースの試合展開に持ち込むかが課題。一発決まりさえすれば…。しかしVSザンギは相変わらず。何とかしてくれぃ…。



こうなったら「蛍の光」を口ずさむしかない。

## 〈そろそろ決まりか!?〉

どうやら、固まりつつあるダイヤグラム。リュウ、ケンが主役の意地で他キャラを最後まで抑えこむのか!?それとも大ドンデン返しがいつか起こるのだろうか。

それは、プレイヤーである君たちの修行次第だ!!

## 〈今月の対戦ワンポイント〉

IIダッシュのころ、1度やった「お子様クラッシュ講座」のターボ版をやってみよう。

お子様戦法の的になりやすいナンバー1キャラは、なんといってもバルログだろう。

今回は、そのお子様がお使いになられるキャラ5人衆の対策を考えていこう。

## VSブランカ

いるんだよねぇ、バルログに連続ローリングしかしてこない奴。

とりあえず、絶えずしゃがみ小爪をしつこくガードさせるのが基本。

お子様ブランカがローリングモードにお入りになられたら…。

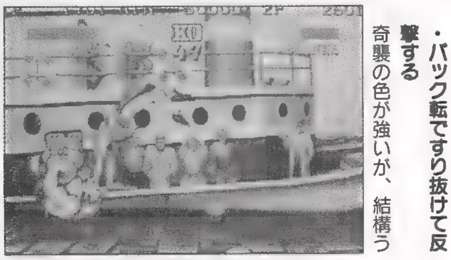
**・ガードして、しゃがみ大爪をローリングの戻りに当てる。**

この方法は、スクロールの位置、爪の出すタイミングなどで、当たらないことも多いが、ローリングをガードしてしまったら、これを狙おう。

**・バック転ですり抜けて反撃する**

奇襲の色が強いが、結構うまくいく。バック転後投げるのもいい。ただし、2回目はバレるので、ほかの攻撃も混じえよう。

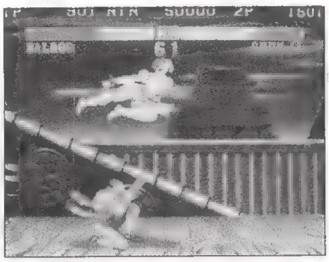
このほかローリング対策として、バックジャンプでかわして着地投げしてもいい。



あくまで奇襲のローリング抜け。

## VS春麗

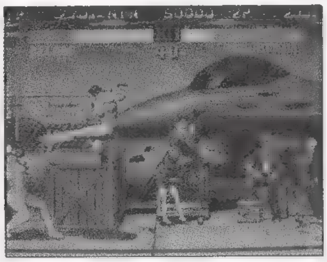
**ありがちなのが、ジャンプ小キック→百裂けずり。**これは、思いきって前進して、しゃがんでから、しゃがみ中爪で撃墜。いきなりしゃがみ中爪だと間に合わないことが多い。あらかじめ、春麗の着地地点でしゃがんでおくことがコツだ。



こう、一度しゃがんでからしゃがみ中爪を出せば、いきなりしゃがみ中爪よりやりやすい。

**スピニングバードしかしない奴には、**上から跳び蹴りか、離れてしゃがみ大爪を当てよう。

**鶴脚落(背中蹴り)**には、こちらの起き上がりにジャンプして、スターダスト(空中投げ)。背中蹴りは攻撃判定が出るのが遅いので投げられるのだ。



春麗を、画面端に追いつめたらとことん、斜めと垂直のジャンプを駆使して攻めたてる。

## VS E・本田

しゃがんで、小頭突きを狙ってる奴には、画面端でバルセロナフェイントをくり返す。

本田側が動きだしたら、めくりもまじえて、猛攻開始。ワンチャンスを逃すな!!



画面端ならこのようにすぐ、バルセロナの攻撃態勢に入れる。

## VSガイル

これもサマー待ちガイル用の戦法だが、ガイルのしゃがみ中キックのギリギリ届かない位置で待ち、ソニックを撃つか、溜めを解除したら、ジャンプ中キックで跳び込む。この技なら、ガイルのしゃがみ大パンチをつぶせるのだ。スラストを出そうにも、ガイルは、この間合いだとソバットになってしまう。ただし遠いと空中投げされてしまうぞ。



この間合いだ。ほらソニック撃ってみな。

## VSバルログ

同キャラ専門にバルログ出してくるのも、よくいる。まず、**スタート直後は垂直ジャンプすることをおすすめする。**これなら相手が、壁向かいジャンプ、スライディング、跳び込んできたとき、などに対処できる。また、相手の跳び込みは、かなり高い確率でスターダストが決まるので練習してマスターしたいところ。

イズナ対策は、画面端なら立ち中爪で、そのほかは早めの垂直ジャンプキック、スターダストなどが適切だ。

## 〈最後に…ミニテクニック集〉

まず、大ローリングが全部入る可能性のあるキャラはしゃがみ小爪キャンセル大ゴロ→しゃがみ大爪が入る。本誌では紹介してなかったが、ゲーメスト杯ダッシュ大会の優勝者の太刀川君は当時から使っていた。これは、ピヨピヨ~ピヨピヨになる連続技だ。

ただし、ターボは大ローリングの溜めがかなり長いので使う場面は少ないが…ちなみに大ローリングは、斜めジャンプ→スライディングで溜めるのがいいと思う。

あと、相手の起き上がりにローリングを重ねるのは、実はあまりよろしくないようだ。

この技は、転がっているときに、全然**攻撃判定のない時間**が、ことのほか長く存在しているのだ。下手すると、ニセ起き上がり必殺技(コマンド入力が遅れて、ちゃんと無敵~無敵になってないで出た昇龍拳やサマーソルト)にさえ負けてしまう。起き上がりに多用するのは考えものなのでは…?



よくいるでしょ。こーんな高い位置で蹴りをガードさせてくる人。



そんなときは、しゃがんじゃえば、このとおり。

あと、よくバルログに対して、異常に高い位置で跳び大キックをガードさせてくるリュウ、ケンがいるが、こういうときはガードせずに、フッとしゃがんでスカしてやろう。

今月はこんなところです。ではまた来月…。



# 機動戦士ガンダム

## 隠しコマンド公開！コンピュータMSを次々に倒し、そして目指すはジオング!!

今回の攻略はガンダムを選び、最終ボスのジオングを目指すぞ！

教官：ずるずる

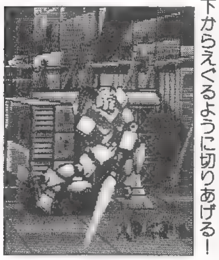
### 知ってお得！隠し技公開だ！

「あれっ、今の技は何だ？」という経験をした読者はいないかな。そう、インストラクションカードには載っていない技が存在するのだ。

隠し技が存在するのは、ガンダム、ザク、ドム、ズゴック、ゲルググの6体。この6体に1つずつ必殺技が加わる。

### ガンダム

跳び込みに対してもっと強力な技が欲しい人へ。右、下、右下（相手が右にいるとき）ボタンで下から上へ切り上げるビームサーベルがあるのだ。



下からえぐるように切りあげる！

### ザク

接近戦で苦しい思いをしている人は、下、左下、左、ボタンで振りおろすヒートホークでちょっと脅してやろう。



ブオン！こりゃ痛そうだぜ！

### ドム

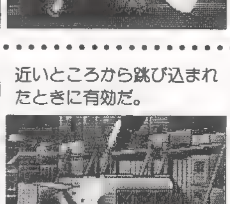
よく突っ込まれて困るという人には、左で溜めての右、ボタンででるダッシュアタックで突き返してやるといい。



接近戦でこれを出されると厄介だぞ！

### ズゴック

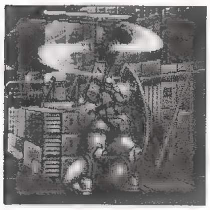
真上にこられたら…という人へ、右、下、右下で撃つことができるミサイルがおススメ。これで頭上は怖いものなし。



近いところから跳び込まれたときに有効だ。

### ゲルググ

もっと攻撃に幅をつくりたいという人へ、左、左下、下、右下、右、ボタンで出せる長刀回しはいかがかな。攻撃も防御もこれでバッチリだね！



何もないときに出すと威嚇になっていいね。

### 最後のボスはなんとジオング！

ポスターやポップのイラストに、ジオングが描かれているのに気がついていた読者はするどい！そうなんです。最後のボスはジオングなのです。ジオングといえば、そう、ニュータイプ用のMSだ。となると攻撃は…サイコミュ？いや～残念。一応腕はのびてくるのだが、単なるパンチ。ボディのあらゆるところからビームがくるというのに、これに離れたところから攻撃されたらたまらないしね。よかった、よかった。

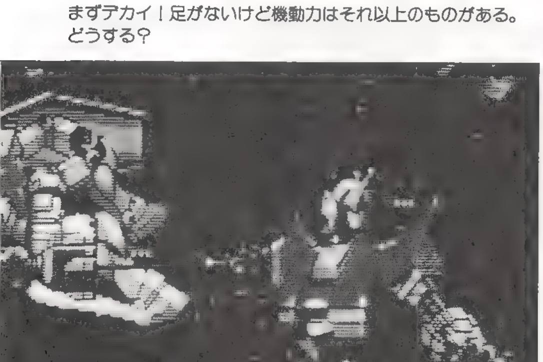
でもこのジオングの強さはハンパじゃないので、そこまで進むことができたときには、その強さを肌で感じてほしい。

初めて見たときの印象は多分、「ど、どうやって近付くの！」だと思う。とにかくバンバンビームを撃ってくるのだ。

今回ジオングの攻略には触れないが、倒すヒントは教えてあげよう。それは「見極め」と「タイミング」だ。

さて最後のボスがわかったら、あとはそれを目指すのみ。さあて、やってみますか！

まずデカイ！足がないけど機動力はそれ以上のものがある。どうする？



### 対応型攻略で突き進め！

どのMSにあたっても楽で、なおかつ覚えやすい攻略を考えるとやはり待ち中心の対応型の攻略となる。相手がこう動いたらこうしろというもの。

いろんなタイプのMSがでてくるが、動きを見るとだいたい似ていることに気付く。



※ゲームは開発中のものです。

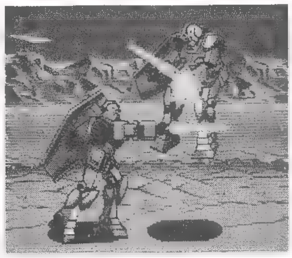
あとは、相手の武器などを考えて、間合いを変えたりすればいいのだ。
では各MS別攻略を始めましょうか。

## 間合いだけ気をつけて跳び込め！

### 対 ガンダム戦

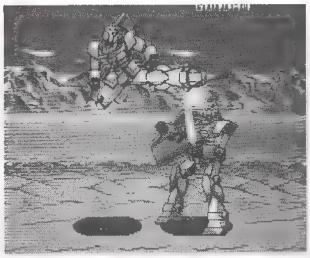
**ビームサーベルのとどく範囲に入らないようにすれば、あとはすべてOKだ。**

●ライフルを撃ってきたら…
―遠いときはしゃがんで頭上を通過させる。



跳び込まれたらはじき返そう。

―近いときは即跳び込みでキックをくらわしすぐ後退だ。
●跳び込まれたら…
―突き、もしくは振りおろしで。悪くても相討ちに。



ライフルを即跳び込みできつく。

対応もの以外には、突きで押すのと、起きあがりにビームライフルを撃つのがあるぞ。

## 動いたら何か入れられる！

### 対 ザク戦

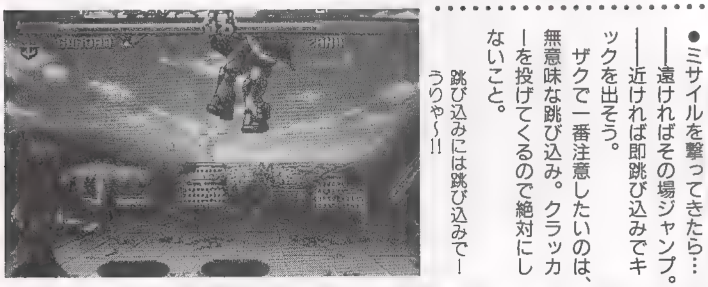
**とにかく練習するにはもってこいのMS。試したい技があればこいつでやってみよう。**

●ヒートホークを振ったら…
―即跳び込みキック、またはビームライフルを撃とう。



楽に跳び込める。キックのあと突きを出そう。

●ミサイルを撃ってきたら…
―遠ければその場ジャンプ。
―近ければ即跳び込みでキックを出そう。
ザクで一番注意したいのは、無意味な跳び込み。クラッカーを投げてくるので絶対にしないこと。



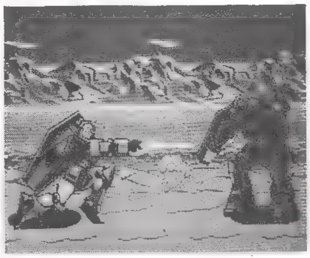
跳び込みには跳び込みでーうりゃ〜!!

## 異質な攻撃に慣れるようにしよう

### 対 グフ戦

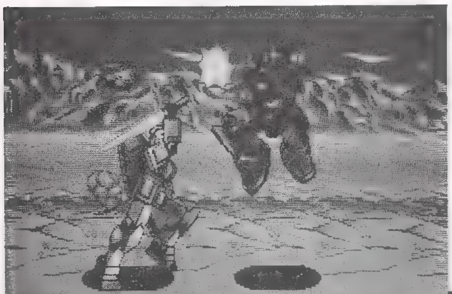
**のびてくるヒートロッドと可変速のジャンプがクセもの。動きを見きることがポイント。**

●スライディングがきたら…
―ガードが基本。起き上がりにしゃがみ突きで倒そう。
●近付いてきたときは…
―ヒートロッドの射程ギリギリをキープし、突きで近付かせないようにしよう。



このぐらい離れていないとどいてしまう。

●跳び込んできたら…
―ガードが基本だが、立ち攻撃で相討ちに押し返そう。



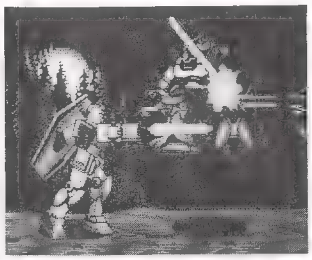
スピードが変わるので落下するまで待つ。

## 常に攻撃！そして押しで勝て！

### 対 ドム戦

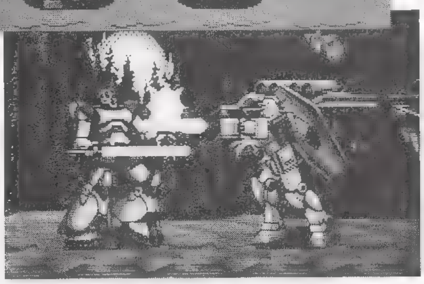
**接近戦では強力な武器を持っているので間合いに気をつけ、押しの攻撃をしよう。**

●跳び込んできたら…
―突きで落としてしまおう。



少し早めに突きを出すようにするといい。

●バズーカを撃ってきたら…
―近ければ即跳び込みキック、すぐ後返し次に備える。
●近付いてきたときは…
―ガガガという音を立てて近付いてくるときはチャンス、突きが入れやすいぞー



ガガガと動き始めたら突き。

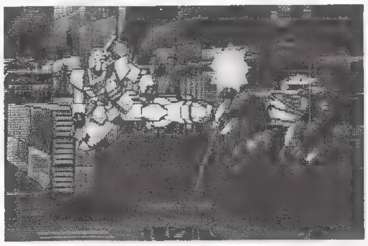


## 動きが速いのと、ビームに注意だ

### 対 ズゴック戦

**動きが速いので、自分の反応をよくし、すぐ跳び込めるようにすれば大丈夫だ。**

●ビームを撃ってきたら…
―即反応して跳び込みキック、音で反応するのがいいかも。遅れるとアッパーがくる。



動きが早いので、すぐ跳び込まないとつらい。

●接近してくるときは…
―追い込まれるとつらくなるので、突きで押し返すようにしよう。
ズゴックで注意することは、対空ミサイルを持っているので、無意味な跳び込みをしないことだ。

## 意外に弱い！突き中心で闘え！

### 対 ゲルググ戦

**ゲルググはまずじっとしていることがないので、突きで押さえ込むようにしよう。**

●ライフルを撃ってきたら…
―遠いときはガードもしくはジャンプでよける。
―近いときは、なるべく早く跳び込んでキックだ。

●百烈を出してきたら…
―しゃがんで突きを出そう。

ビシッと下からついてしまおう。



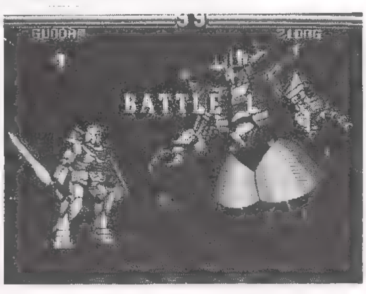
ガンガン攻めてくるので、これに押されないように突きで押し返すようにするといい。

## シャア専用は速いぞ！

ザクとズゴックとゲルググにシャア専用が存在する。このタイプは、ノーマルのものよりも速いので、タイミングを早めにする必要がある。あと、ダッシュ攻撃もしてくるので、すぐ突きで押し返せるようにしたい。

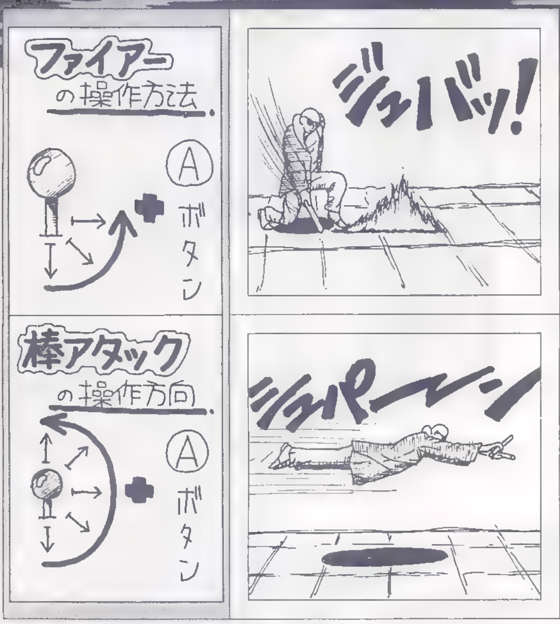
以上で各MS対策はできた。待ちでじっくり闘っていけば勝機は見えてくるぞ-そして目指すはジオング。こいつの動きに感動してくれい！

ジオングの出現は向こうから。この出方、カッコイイ！それでいて強い。



連載記事の頭領
# なんですか?
## ひと月あけて密度アップ号

C-LAN




今回はいきなり本題に入ってしまいましょう。

まずストIIターボの「謎の技」とは何か?ということから…。これは「インストカードに載っていない技すべて」ということになる。空中スピニング、ヨガテレポート(逆昇龍コマンド&キックボタン3つ)、バルログのバック転もそうだし、ダッシュのときからインストにないタイガークラッシュ…結論はこうなのであった。

また、ザンギエフの対CPUベガ戦で、ハイスピードラリアットをしていると出る登りパンチは多分バグ。ヘッドプレス後のサマーソルトスカルダイバーの性質を持つ技がなぜか出てしまう?

**Q.** Mr.B-Gの必殺技の出し方を教えてください。

(全国多数の皆さん)

**A.** Mr.B-Gの必殺技は2つ。棒アタックと地をはうファイアだ。

転がりアタックはダッシュ攻撃で、コンピュータのみ必殺技扱いになっている。

龍虎関連でもう少しフォローしておこう。Mr.カラテはリョウと技は同じ。しかし出すのが早く、スキも少ない。そのかわり龍虎乱舞は使えない。

龍虎乱舞の出し方は↓↘→C、Aだが、入力をゆっくりやらないと出ない。レバーを入力したら一瞬ニュートラルにして、C↓Aとゆっくり押せば出しやすい。■

Cボタンの大攻撃は以前行った技によって変わる。大パンチを出したければ、Aを1回空振りしてからCを押せばいいのだ。

**Q.** 超前から気になってたんスけど、神田の「美土代町」って何て読むんですか?

(埼玉県 もんにゃ君)

**A.** みとしろちょう。

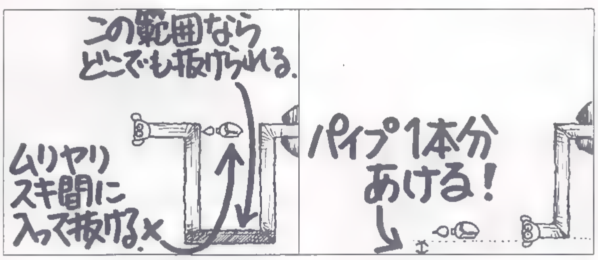
**Q.** ファンタジーゾーンのラスボスの6匹目の自爆パターンを教えてください。

(京都府 とと君)

**A.** 図を見てちょうだい。下から自機1機分より少し狭い空間を開けることが重要だ。これを考えると、5匹目は下半分で倒すのがいいね。

**Q.** カダッシュについて質問があります。

①最終ボス・バーログの倒し方



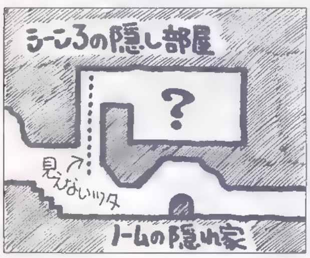

下にまず誘導し、続いて上へ。

そして一番下のスキマに入って上に抜けるのだ。

②キャラ別のエンディング

③シーン3、ノームの隠れ家の上に位置する謎の部屋への行き方

(東京都 コスイネン君)




**A.** わざわざマップまでありがとう。このゲームがまだ君の近くにあることを祈りつつお答えしましょう。

①のバーログは、忍者、戦士ならブレス、魔法使い、僧侶なら尻尾攻撃を絶対にくらってはいけないという点に注意。さらにレベルは最高の20にし、エリクサーと薬草は持てるだけ持って、5面の武器屋で最強の武器を買っておく。これをすべて満たした上で、バーログの懐に入って斜め上に攻撃する。君の場合はたぶんレベルに問題があるのだと思う。経験値稼ぎが少しうざったいけどこれを怠ると後で泣きを見るぞ。

②はどれも同じ。キャラによってエンディングが変わることはない。

③は、くもの攻撃をくらって登るのだが、覚えてほしいことがある。

・くもの攻撃は2度くらう。

・攻撃をくらうと自分の向いている方向と逆にはじかれる。

この2点だ。実際の登り方は、まずくもの網をくらい、タイミングよく右にジャンプ。そして空中で左を向く。すると空中で右にはじかれて見えないロープにつかまることができるのだ。その先には……この部屋は自分の目で確かめてみよう。ゲームの進行には直接関係はないよ。

ではまた次号で会いましょう。質問のある方は、ゲーメスト編集部「なんですか」係までお手紙を…。初歩的なものからマニアックなものまで、幅広く受け付けているのでどんどん送ってほしい。古いゲームでも可(あんまり古いのは困るけど…15年くらい前のゲームとか)。




メタルブラック 仙波隆綱
はちゃめちゃファイター 蔵野 武
世紀末格闘少女伝説ぐれん こいでたく
CONTINUE? ひさの瑠珈
アクアリウム 須藤真澄
爆烈目覚し娘コッコ参上!! いのうえ空
OK!!
GAMEST COMICS
ゲーメストコミックス
発行/新声社
ゲーメストコミックス
ゲーメスト、コミックゲーメストの
新声社からゲーメストコミックス、遂に登場!!
第1弾 7月30日発売!!
餓狼伝説
©1993 SNK CORP
STORY/雲緒 霞 ART/LEO-ADVER
▶定価980円 A5判 228ページ
ゲーメスト本誌連載のあの傑作が一冊に!
第1弾 7月30日発売!!
アンダーカバーコップス 古葉美一
©1992 IREM CORP
▶定価980円 A5判
描きおろし60Pプラスで超お買い得!
第2弾 9月30日発売予定!!
ワールドヒーローズ2
©ADK/SNK
雑君保プ
▶予価980円 A5判
初期作品、描きおろしも収録!

# 続3 大復活!!

# 驚異現象ダッシュ501

大復活!! とか威勢のいいこといってるけど、ハガキがないのでほとんど編集部ネタ。悲しい。

KAL

今月のメニュー



## 驚 418
### ●海底大戦争

●２面が始まったときの画面左端で風船爆弾をうつと、いちばん左端の爆弾が空中に飛んでいく。モニターのつけかたによって見えない所もあるかも。（名古屋市・1000点よい子君）●あるていどパワーUPしていないとできないようだね。それとミサイルでもできないそうですんでご注意を。

## 驚 419
### ●天地を喰らうII

●①意味なし技・８面のシーン「３－１」の一番下の扉のところで、壁に密着してザオーシンを投げると、画面外に出ることがある。黄忠なら首きり投げだと上のほうでもできる(急に出てくるので少々㊙)。②お笑い技・５面で馬をボス画面の上の地形までもっていく。運がいいと、始まりと同時にボスがダッシュ（馬にのる）するが、地形にひっかかり、ゆっくり走って行く（その後、馬にのってくる)。

（京都市・ＫＡら助君）●天地を喰らうIIなら今でもあちこちに置いてあるので、すぐに実験できる。

## 驚 420
### ●アウトランナーズ

●選曲ボタンを２つ同時に押すと、ジングル・ベルの曲が流れる。

（神奈川県・いなりん君）

●気づいてる人も多いかな? また選曲ボタンを押せば元に戻るよ。

## 驚 421
### ●海底大戦争

●１面後半のレーザー砲台地帯（触れると凍ってしまうやつ）のレーザーをだす砲台が出るとろに重なっていると、砲台が出現した瞬間にどこか他の場所へとばされてしまう。

（神奈川県・けろぽん君）●これはちょっと難しい。何度もやっているうちに一回くらいは成功するかな?って感じ。

## 驚 422
### ●ワールドヒーローズ2

●ラスプーチンのつかみ技（両手でつかむほう）で、技が終わって相手が離れる瞬間、つかまれていたほうが一瞬だけ別のキャラに変わる。何に変わるかはキャラにより違い、法則がある。

（編集部・多数のみなさん）

●これはいつでも見ることができる。ただしほんとに一瞬だけなので、よーく見ていないとわからないぞ。ちなみにディオに変身する奴もいる。




（三重県・小谷 勉君）●相当古いネタだけど とりあえず載せてみました。CPU戦ブランカ、クリアしてない人にはいいかも。

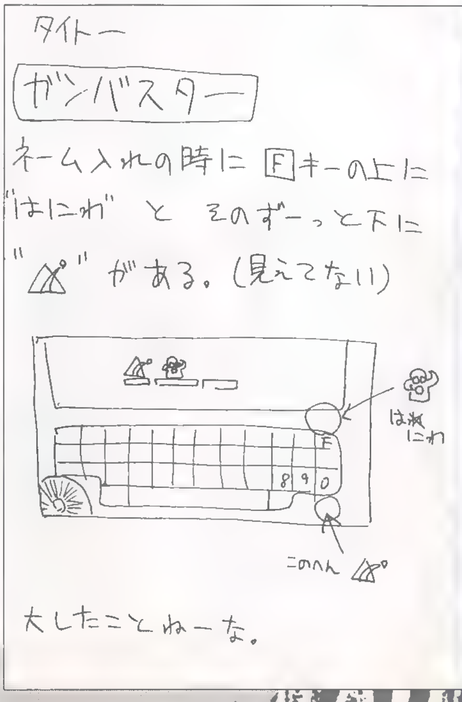
## 驚 423
### ●ワールドヒーローズ2

●ネオギガスが旧キャラに変身することがある。

（編集部・攻略担当のみなさん）●ごくたまにしか変身しないので、見るのは難しいだろう。運がいいと（?）連続して旧キャラに変身するぞ。

## 驚 424
### ●グリッドシーカー

●３面の隠しアイテム（多数のみなさん）●海の面で、中盤に小さな島がある場所を撃つと、パワーアップアイテムが出るのだ。画面の右側に戦艦が２つ出るところなので、ボンバーを使いながら出すとよいだろう。




（大阪府・石川 顕二君）●ささいなことだけど こういうのってついやってみたくなるよな～。

## 驚 425
### ●ストリートファイターII'ターボ

●バイソンの立ち大パンチは、接近して根元を当てると、大パンチの音はするが威力が小足払いなみに弱い。

（埼玉県・うんじゃり～の君）

●これは増刊号でも書かれているけど、あえて掲載。バチン！とすごい音がするのに体力はごくわずかしか減らないのだ。不思議。

## 驚 426
### ●ゴールデンアックスII

●砲丸無限撃ち!!　シーン５、デスアダーを倒せで、初めの女ボス２人のうち１人をまず倒し、２人目をカマキリ（このときは火を吐く奴でした）に乗ったまま倒して、画面が換わる瞬間に砲丸を取ると、次の面でカマキリに装着されていないのに砲丸が撃てる。しかも無限に。しかし、次の面では撃てなくなっている。

（大阪府・大石　泰彦君）

●ゲーム見つかるかなぁ。タイミングは激ムズ!!

# 高解像モニター使用の超掘出物 ［業務用新品・中古筐体大特価販売中 大量注文・相談に応じます］ ついに販売！基板も激安!!

**ナムコROM**
テッドコネクション……5,000円
球界道中記……5,000円
マーベルランド……5,000円
バーニングフォース……5,000円
倉庫番DX……5,000円

**その他ROM**
クイズクエスト
クイズHQ
栄光の甲子園
ゆうゆのクイズでGO!GO!
ルナーク
地球防衛軍
ALL 5,000円均一

**アイレムPCB**
ドラゴンブリード……10,000円
エアーデュエル……3,000円
フック……55,000円
メジャータイトル2……70,000円
ガンフォース……19,000円
アンダーカバーコップス……40,000円
ガンホーキ……20,000円
迷宮島……3,000円
ギャロップ……9,000円
ボンバーマン……12,000円
ボンバーマンワールド……50,000円
ロードランナー……15,000円
R−タイプレオ……23,000円
F1.ワンツーフィニッシュ……18,000円

**SNK PCB**
ゴールドメダリスト……5,000円
ネオ・ジオカセット（業務用）
龍虎の拳……8,000円
ネオジオハードキット……138,000円
（業務用）新品

**カプコンPCB**
キャディラックス……148,000円
キングオブドラゴン……45,000円
キャプテンコマンドー……50,000円

1942……13,000円
SFⅡダッシュ……60,000円
ストリートファイターⅡ……40,000円
ファイナルファイト……40,000円
F−1ドリーム……8,000円
マッドギア……8,000円
ラストデュエル……8,000円
1943……13,000円
SFⅡダッシュターボ……110,000円
バース……60,000円
ナイツオブザラウンド……40,000円
ワンダー3……40,000円
カプコンワールドⅡ……70,000円
マッスルボマー予約受付中
天地を喰らうⅡ……110,000円
パニッシャー……148,000円

**コナミPCB**
バッキーオヘア……38,000円
スーパーバスケット……5,000円
ブラックアタック……10,000円
ゼクセクス……25,000円
グラディウスⅠ……28,000円
グラディウスⅢ……23,000円
出たな!!ツインビー……23,000円
パロディウスだ！……23,000円
サプライズアタック……5,000円
ハードパンチャー……10,000円
リングの王者……18,000円
X-MEN……55,000円
A-JAX……18,000円
コントラ……15,000円
ガイアポリス……68,000円
学問のすすめ……20,000円
サンダークロスⅡ……20,000円

**セガPCB**
ゴールデンアックスⅡ……90,000円
コラムスⅠ……40,000円
テトリス……23,000円

コットン……20,000円
スケバン雀士竜子……23,000円
青春スキャンダル……13,000円
システム18……18,000円
D.D.クルー……20,000円
アラビアンファイト……100,000円
まーまー雀……78,000円

**タイトーPCB**
大旋風……8,000円
飛翔鮫……8,000円
リングファイター……13,000円
リベンジオブドゥ（P付）……10,000円
達人……15,000円
FⅡマザー……30,000円
パニックロード……3,000円
侍日本一……10,000円
カゲキ……8,000円
ハレーズコメット……10,000円
西遊降魔録……8,000円
ドッヂボール……3,000円
タイガーヘリ……6,000円
ビーチバレー……5,000円
カダッシュ……13,000円

**テクノスジャパンPCB**
ダブルドラゴン……10,000円
ダブルドラゴンⅡ……10,000円
ドッヂボール部……4,000円
WWFスーパースター……10,000円

**テクモPCB**
忍者龍剣伝……10,000円
雷牙……8,000円
クイズココロジー……10,000円
ブロックカーニバル……10,000円
サンダードラゴン……10,000円
ファイナルスターフォース……50,000円
クイズDNAの反乱……3,000円

**データイーストPCB**
ウルフファング……25,000円

ザ・グレートラグタイムショー……30,000円
タンブルポップ……10,000円
M.N.レジスタンス(P)……13,000円
魔境戦士……5,000円
空手道……8,000円
ワンダープラネット……5,000円
ファイターズヒストリー……80,000円

**ナムコPCB**
ナックルヘッズ……40,000円
ワースタ89,90……13,000円
デンジャラスシード……13,000円
ブラストオフ……13,000円
倉庫番DX……13,000円
ピストル大名の冒険……13,000円
コズモギャングザパズル……28,000円
クイズ魔Q大冒険……15,000円
システムⅠ……10,000円
システムⅡ……57,000円
ギャラクシアン……20,000円
クラックス……3,000円
タンクフォース……13,000円
F／A……50,000円
ギャラガ……30,000円
エクスバニア……30,000円

**その他PCB**
マクロスⅡ(新品)……178,000円
V−V(新品)……50,000円
ブランディア……40,000円
アマテラス……10,000円
ファンタズム……10,000円
スーパーバレーボール……8,000円
スーパーフォーミュラ……10,000円
ロボキッド……8,000円
達人王……30,000円
学園パラダイス……8,000円
霊界導士……7,000円
ハットリス……3,000円
パイプドリーム……5,000円

SDガンダム……8,000円
ブルーホーク（新品）……38,000円
サンダーフープ……20,000円
スカッシュ……20,000円

**麻雀PCB**
華をやらねば……12,000円
麻雀やるなら……12,000円
バニラシンドローム……30,000円
リアル麻雀PIV（新品）……178,000円
コミック劇場……10,000円
七次元の妖精……10,000円
禁じられた遊び……4,000円
浦島麻雀……5,000円
占い伝説……6,000円
グッドE雀……10,000円
トッテもE雀……13,000円
麻雀バリバリ……10,000円
早くやってよ、大予査……各5,000円

**3,000円均一**
ズームイン・革命・お嬢さん・スキャンダル麻雀・家元・キャンパスハンディング・Gメン・花とおじさん・舞妓華・アイドル・タロット麻雀・ファンクラブ・ギャル図館・実験ラブストーリー・要物語・真由美ちゃん・麻雀学園Ⅰ、Ⅱ
トリプルウォーズⅠ、Ⅱ　各8,000円

ファイナルラップ3……65万
ラッドモビールDX……50万
ジャンケンマン(カードタイプ) 11万
SCI　コックピットタイプ　18万
ポールポジションⅠ　ハーフタイム……10万
ワニワニパニック……43万
おしゃべりオーム(景品用)……7万
フィーバーチャンス(メダル)・8万
ウイニングDX……30万
タシタシ城……10万
グローリーER30A(両替機)……23万

あなたの求めるPCB価格を他社と比較して見て下さい。相談にのるよ!!

[マリオカート(景品) 5種セット⇨5,000円]

業務用パーツ(ボタン・レバー等)工具なども幅広く取り扱っています。

**報！** 当社の筐体は業者様(ファミコン・ビデオ店等)にも大好評をいただいております。

## 大手一流メーカー仕様 18インチテーブル筐体

**本体価格　48,000円**

**早い者勝ち**

☆18インチ高解造モニター使用(新品同様)。
☆モニター調整の楽なメンテナンスドア。
☆ヘッドホン端子、音量調節OK。
☆コントローラーはご注文により、別途見積り致します。(SFⅡ、クイズ、麻雀パネル、三和製パネル)。



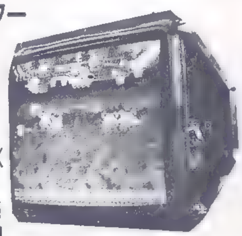
全国配送可（別料金）

TS−18(左写真の筐体)
大好評につき、第一次ロット完売!!
➡再入荷致しました。
価格も¥48,000
→ASK

アイレムマドンナ筐体
¥198,000 にて販売開始!! なお当社販売表示価格には消費税は含まれておりません。

## NEW TYPE, BLACK FACE

新品高解像度モニター
18
25
どんなコントロールBOXでも使用できます。
専用ケーブル別売
3,000円



(ゲーセンと同じモニター(もちろん縦置きOK))

MS8−18……15.5kg　ブラックフェイス等、
54,000円　全く新しいモデルになりました。

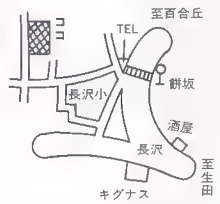
景品の御注文、一箱から承ります。

●連射PCBついに完成!! どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円
●消磁器(モニターの磁気とり用)…10,000円

# SUN CO., LTD.

# (有) サンカンパニー

〒215　神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459　FAX044(966)8287




小田急線百合丘駅下車、
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ
餅坂バス停歩3分

# あなたの基板、買い取ります!!

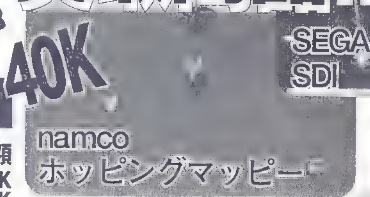
ゲームセンターでどうしても攻略できなかったあのゲーム。
いくら対戦してもあいつには勝てなかったあのゲーム。
そんな思いが、その基板にはこもっていることでしょう。
ソフマップでは、そんなあなたの気持ちも買い取ります。
どこよりも高く買い取って欲しいあなたはぜひ、
ソフマップへ。

## 今月の超高額買取商品!!














**お客様へ**
価格はすべて東京ソフト買取センターの価格で、
大阪買取センターの価格とは一部異なります。

## 買取 今月も超高額買取!! ※1K・・¥1000

| ゲーム名 | 買取金額 |
|---|---|
| **■IREM■** | |
| ●R-TYPE | 7K |
| ●R-TYPEII | 11K |
| ●R-TYPE LEO | 27K |
| ●アンダーカバーコップス | 38K |
| ●イメージファイト | 13K |
| ●クロスブレイズ | 26K |
| ●Mr.ヘリの大冒険 | 20K |
| ●Xマルチプライ | 13K |
| **■CAPCOM■** | |
| ●アレスの翼 | 14K |
| ●1943改 | 11K |
| ●エグゼドエグゼス | 14K |
| ●エリア88 | 53K |
| ●ガンスモーク | 15K |
| ●セクションZ | 15K |
| ●ソンソン | 6K |
| ●闘いの挽歌 | 17K |
| ●天地を喰らう | 70K |
| ●天地を喰らう2 | 80K |
| ●虎への道 | 12K |
| ●バルガス | 7K |
| ●必殺無頼拳 | 14K |
| ●ブラックドラゴン | 13K |
| ●ラッシュ&クラッシュ | 10K |
| ●ロストワールド | 50K |
| **■KONAMI■** | |
| ●悪魔城ドラキュラ | 34K |
| ●A-JAX | 23K |
| ●エスケープキッズ | 15K |

| ゲーム名 | 買取金額 |
|---|---|
| ●恋のホットロック | 35K |
| ●沙羅曼蛇 | 24K |
| ●サンダークロスII | 22K |
| ●ジャイラス | 11K |
| ●ゼクセクス | 21K |
| ●出たなツインビー | 15K |
| ●トライゴン | 24K |
| ●バトランティス | 13K |
| ●ロックンロープ | 7K |
| **■JALECO■** | |
| ●アーガス | 10K |
| ●銀河任侠伝 | 14K |
| ●シティコネクション | 11K |
| ●バルトリック | 15K |
| ●ぶたさん | 22K |
| ●プラスアルファ | 12K |
| ●ロッドランド | 14K |
| **■SEGA■** | |
| ●アッポー | 10K |
| ●アラビアンファイト | 48K |
| ●アレックスキッド | 21K |
| ●エイリアンシンドローム | 20K |
| ●クラッチヒッター | 22K |
| ●ゲイングランド | 35K |
| ●コットン | 30K |
| ●コラムス | 14K |
| ●コラムス2 | 7K |
| ●ごんべえのアイムソーリー | 12K |
| ●忍 | 14K |
| ●スパイダーマン | 23K |

| ゲーム名 | 買取金額 |
|---|---|
| ●ファンタジーゾーン | 8K |
| ●ぷよぷよ | 30K |
| ●ペンゴ | 8K |
| ●モンスターランド | 10K |
| **■TAITO■** | |
| ●カダッシュ | 9K |
| ●ガンフロンティア（サブ） | 15K |
| ●奇々怪界 | 4K |
| ●パズニック | 2K |
| ●バブルボブル | 20K |
| ●ハレーズコメット | 10K |
| ●フェアリーランドストーリー | 18K |
| ●プリルラ（サブ） | 21K |
| ●メタルブラック（サブ） | 22K |
| ●レイメイズ | 16K |
| ●レインボーアイランド | 19K |
| **■DATA EAST■** | |
| ●ウルフファング | 33K |
| ●エドワードランディ | 33K |
| ●カルノフ | 8K |
| ●キャプテンアメリカ | 27K |
| ●チェルノブ | 20K |
| ●トリオ・ザ・パンチ | 15K |
| ●B-WING | 13K |
| ●ファイティングファンタジー | 13K |
| ●ブレイウッド | 12K |
| ●ヘビーバレル | 13K |
| **■東亜プラン■** | |
| ●アウトゾーン | 10K |
| ●ヴィマナ | 13K |

| ゲーム名 | 買取金額 |
|---|---|
| ●究極タイガー | 7K |
| ●鮫! 鮫! 鮫! | 17K |
| ●達人王 | 22K |
| **■namco■** | |
| ●アサルト | 84K |
| ●ギャプラス | 19K |
| ●グロブダー | 24K |
| ●ザ・リターン・オブ・イシター | 43K |
| ●スカイキッド | 30K |
| ●超絶倫人ベラボーマン | 32K |
| ●ディグダグ | 12K |
| ●トイポップ | 28K |
| ●ドラゴンスピリット | 32K |
| ●ドラゴンバスター | 30K |
| ●ドルアーガの塔 | 30K |
| ●NEWラリーX | 20K |
| ●バーニングフォース | 42K |
| ●爆突機銃艇 | 27K |
| ●パックマニア | 22K |
| ●バラデューク | 26K |
| ●ファイネストアワー | 75K |
| ●フェリオス | 55K |
| ●フォゾン | 28K |
| ●マッピー | 16K |
| ●未来忍者 | 80K |
| ●メトロクロス | 16K |
| ●メルヘンメイズ | 26K |

| ゲーム名 | 買取金額 |
|---|---|
| ●モトス | 17K |
| ●リブルラブル | 50K |
| ●ロンパーズ | 30K |
| ●ワンダーモモ | 30K |
| **■UPL■** | |
| ●アークエリア | 10K |
| ●オメガファイター | 7K |
| ●タスクフォースハリヤー | 8K |
| ●XXミッション | 5K |
| ●忍者くん | 10K |
| ●ブラックハート | 10K |
| ●ミュータントナイト | 15K |
| **■その他■** | |
| ●アテナ | 8K |
| ●アルゴスの戦士 | 13K |
| ●エアバスター | 13K |
| ●ASO | 11K |
| ●ギガンデス | 8K |
| ●クレイジークライマー | 10K |
| ●原始島 | 10K |
| ●サイコソルジャー | 40K |
| ●ソニックウイングス | 31K |
| ●怒号層圏 | 12K |
| ●バミューダトライアングル | 18K |
| ●富士山バスター | 30K |
| ●ラビオレプス | 12K |
| ●ブランディア | 27K |

## お申し込み方法

**1** 商品と身分証明書（免許証・保険証・学生証etc）、印鑑（個人印）を一緒にお持ち下さい。

**2** その場にて査定後、即現金をお支払いします。

**3** 直接店頭にこれない方は、お電話にてお問い合わせ下さい。

※18才未満の方は、親の同意書が必要です。

**■注意■**

1. 故障している物や同じソフトが2枚以上ある場合は買取できないことがあります。
2. 壊れない様に梱包材などで巻いてお持ち込み下さい。
3. インスト、設定表等付属品も忘れずにお持ち込み下さい。
4. JAMMA規格でない物はハーネスもご持参下さい。
5. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
6. 発送された方は送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

**直接お店においでの方は、こちらをご覧下さい。**




まずはお電話を！！

必ずお電話にてお問い合わせください。

お問い合わせ フリーダイヤル **0120-009-596**

基板売るなら ソフマップ

〒116 東京都荒川区町屋7-6-4 ソフマップ物流センター
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

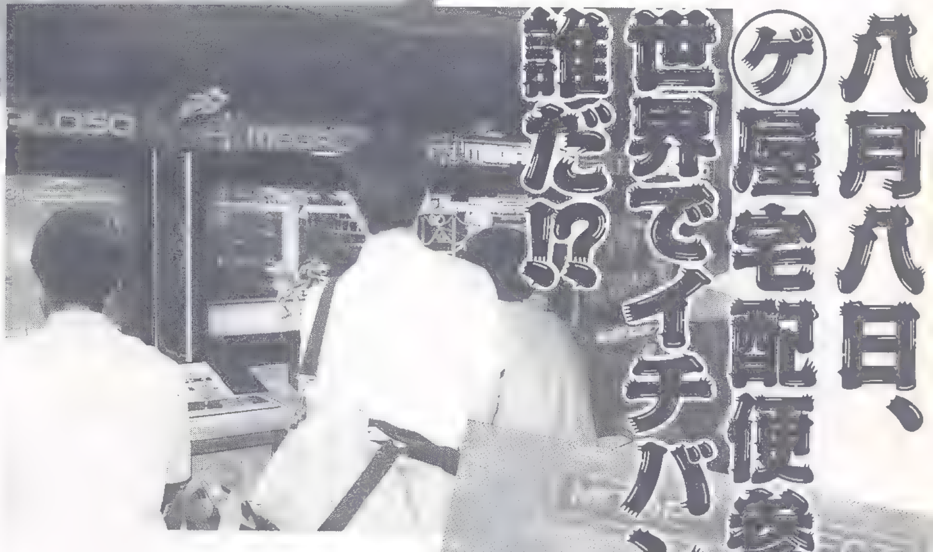
# 東京ガリバー通信

第10号 サマーチャーンス

どうだい、みんな？楽しくやってるかい!?ええ!!つまんないだって？なぜさ、なぜなぜ？ホワ～イ??ダメだよ、若いんだからもっとたのしまなくっちゃ。カプコンやSNKからもビッグなタイトルが出たことだし、気合入れて遊んでくれたまえよ!!

今月はお知らせがいっぱいあるので、ガリバー・スタッフ紹介はお休み。下の記事をよく読んで、有意義な夏のひとときを過ごしてね。8月は㋘屋宅配便ほか、盛りだくさんの企画を用意してアナタのお越しをお待ちしてます。

## 八月八日、㋘屋宅配便参上!! 世界でイチバン強いのは誰だ!?



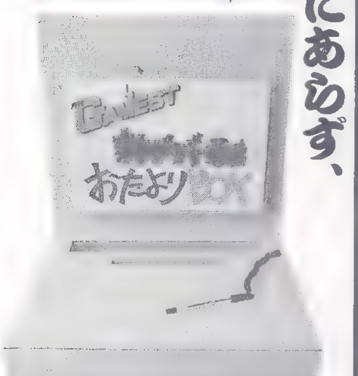
房総方面のみなさーん、ひと月のご無沙汰でございました。ハイテクランドF-1で生き恥をさらした㋘屋宅配便が、雪辱を期して東京ガリバーに殴り込みをかけさせていただきますよ。本当に強いのは、果して…。

日時：8月8日（日）
　　　午後2時～4時
場所：東京ガリバー2階
　　　（プロブディンナグアイランド）
試合形式：トーナメント
対戦種目：ワールドヒーローズ2
　　　（メガロ筐体使用）

ところで、世界一は私に決まりキンチャク屁のカッパ、という君ー今からでも遅くないかもしれない。東京ガリバーでは、8月3日(火)まで参加者を募集中だー希望者は店内2、3階受付に急げっ!!ちなみに☎による問い合わせ&申し込みは取り扱わないので、あしからず。さあー気合を入れてかけ込め!!

## 8/3(火)までは、君にもチャンスがあるのさ!!

## アンケート集計箱にあらず、これがお便り箱だ!!（近日解禁）



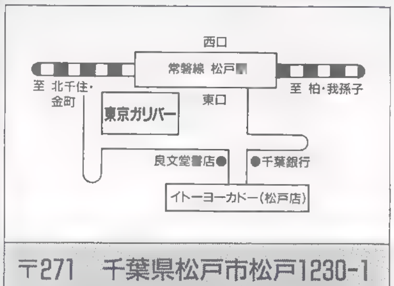
見たまえ、このたたずまい。思わずサラサラサラ～っと何か書いて投函したくなるだろう。が、しかし、ちょっと待った！投稿に際して次の3つの質問に答えてほしいのだ。

**①1回の来店で飛んでいく金額は？**
**②月に何度くらい遊びに来てる？**
**③君の好きなゲームのジャンルは？**

なーんて簡単なクエスチョンでしょうっっ。さあ、これらの回答を明記して君の思いのたけをぶちまけてくれ！投函してくれたものは直接編集部に届くから、なんと！切手も貼らなくていいわけだ、こいつはおトクだね。イラスト、ご意見、ご質問、なんでもかんでも2階のメガロ筐体横で待ってるぜ！　センキュ～!!

## 読者諸君にかき氷をプレゼント!!

夏ともなれば朝っぱらから氷を食べるのは世間の常識ってもんだよな。そこでガリバーでは、8／9～20（土・日を除く）の間にゲーメスト持参で来店してくれたお客様に限り、毎日先着20名様にかき氷をプレゼントしちゃうって寸法だ!!ワ～オッ、シビレる～!!1階の軽喫茶コーナー「グリーンオアシス」で、ページ右端の引換券を切り取って氷をもらってね。おなかこわすなよ。




〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー



担当：田渕健康　助っ人：TM

# ア・イ・ラ・ン・ド

とうとう待ちに待った夏休みに突入!! ゲームに海に山にと忙しいだろーけど、アイランド投稿も忘れずに一。私はゲーセンめぐりをしながら故郷の長崎は世○原に帰るのだっ!! 暑さでちょっとハイな今月のアイランド。怪獣無法地帯のテイストをふりまきつつ今月もゴォぢゃ。




↑（横浜市　こんなのも描く阪神万歳君⑬）☆我が名はブロッケン、ウォータンの加護を受けし鋼鉄の戦士。

## 今月のいっぱつ!!

### 対戦台問題、新時代コミュニケーションのありようとは？

☆相変わらず、人付きのよいストIIを始めとする格闘ゲーム対戦台ですが、一向にマナーは改善されないようです。「はめ」などのゲーム内の問題はともかく、トラブルなど、人間同士の問題は事件に発展することもあるので、何らかの対応が急がれるのではないでしょうか。

対戦相手とけんかを起こした事件に関して「格闘ゲームにより、仮想と現実の区別があいまいになって…」というような報道がされたこともありますが、問題はそのような非現実的なものではなく、対戦プレイという特殊なコミュニケーションの持つ特質によるものだと思います。

考えてもみてください。全く面識もない者同士が、一つのものを使って遊ぶ（しかも勝敗を競い合う）という遊びの形態が今まで青少年の間にあったでしょうか？麻雀や将棋クラブなどにはそういうものもありますが、基本的に大人の遊びであり、トラブルを避けるためのルールとシステムがくどいほどに整備されています。

ゲームセンターにおける対戦乱入台は、そのような整備もなしにいきなり導入されました。最初のうちは、「入ってもいいですか」程度の最低限のあいさつは交わされていましたが、現在では無言で乱入、対戦が終わると無言で立ち去るという殺風景な風景になっています。アップライト筐体の対戦台では、相手の顔すら知らないままということも珍しくありません。まさしく、コミュニケーションなきコミュニケーションと言えるでしょう。

普通、人間は趣味の合わない相手とは例外を除くと率先して遊ぶということはありません。プレイに求めるもの（とにかく勝つ、技の爽快さや駆け引きを楽しむ、華麗なプレイで魅せるなど）が違う相手と闘って、双方満足できることはそうないと思います。

勝ち続けて行けば、いつまでもプレイし続けることが可能だというシステムのために、プレイヤーは勝ちにこだわり、その結果どちらか一方のプレイヤーは消化不良のまま台を去らねばならないという現状は否めません。しかし、このような対戦台のありようでは1コインをプレイヤー双方が最大限に楽しむという本来の対戦プレイの目的を見失わせているのではないでしょうか。

また、プレイ順のトラブルも目立ちます。普通のプレイに比べると、対戦プレイは短時間であることもあって、後ろで人が待ってても、かまわず乱入し続ける人も見受けられます。

確かにプレイ回数、順番にルールはなく、結局「無理が通れば道理がひっこむ」式の解決に任されているようです。

トラブルに対するロケーションの対応は基本的に、「関知しない」に集約されています。対戦台の所でプレイヤーたちがもめていても、私の知るほとんどの店員たちは、素知らぬ顔をしたままです。

トラブルの原因になることが容易に予想される対戦台を設置しながらもルールを決めず、トラブルを防止しようともしないロケーションの態度は、結局ゲーセンのすさんだ雰囲気を作る要因となるのではないでしょうか。

いきつけの店だけでなく、初めての飛び込みの店でも楽しい対戦ができるように、まずはルールの整備やマナーの啓発から始めてほしいと思います。

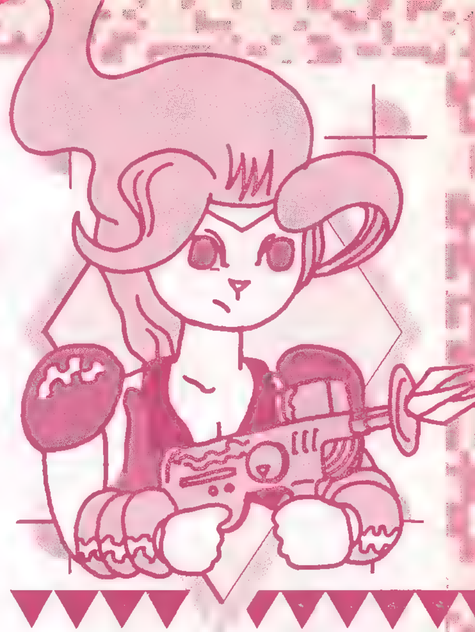
（京都府　倶楽部X1－駿君）

★先月から続いての対戦台問題です。先月は実際の事件の一例を掲載しましたが、今月は対戦台のどこに問題点があるのか、というお手紙を紹介させていただきました。具体的ではありますが、おぼろげだった対戦台の今後の課題が見えて来ましたね。…って書いてると何だか道徳の教科書のようだなオイオイ。まー、確かに勝てば官軍的な要素を多分に含んでいる対戦台だが、ゲームの大原則「皆で楽しむべし」を忘れちゃいかんよ。たとえ負けても明日がある、己の未熟さを教えてくれた対戦者に感謝して台を去ろう。さわやかすぎるっ！（口で言うのは簡単だな）

# がぶりより ゲーマー人生

○月×日、ショッピングセンターのゲームコーナーへ行き、両替をしようとしたところ、小さい女の子が、500円玉を持ってピョンピョン跳んでいた。近づくと跳ぶのをやめたので、500円玉を受け取って両替してあげた。その女の子は「ありがとう」と言って去った。その日はゲームの調子は悪かったが、なぜか幸せに感じられた一日だった。

（福井県 上一弘君）






⬆（千葉県 岩田清彦さん）★隠密同心でしたか。




⬆（京都府 外垣中核君）★全然笑顔が似合っとらんぞ。

## 歴史に残せ！心の名曲！

☆うぉ～ゲーメストの付録にソノシートを希望します。最近はゲームの数がありすぎて、レコード会社も、そのすべてをCD化するのは難しいようです。しかし、ゲームの内容が面白く、ヒットしたからという理由だけでCD化されているVGMがあるという事実に対し、VGM自体は素晴らしいのに、ゲームの内容がパッとしなかったため、うもれていくVGMがあるのも事実です。

こういった残念極まりない事態を改善できるのは、やはりゲーメストしかないでしょう。ぜひともアンケートハガキなどで読者の希望VGMの意見をとりいれ、読者の期待に応えるようなソノシートが付録としてついてきたら、とてもいいと思うんですけど。まあ、メーカー側の著作権問題とかもあって、なかなか希望通りにはいかないかもしれませんが…。

だれもが認めるヒットゲームのVGMは、ちゃんとCD化されるからいいのですが、音はいいのにゲームがマイナーゆえにCD化されていないVGMの場合だけ、ゲーメストの付録として委託することはできないのでしょうか？そのへんはレコード会社やメーカーさんと相談していただいて、ぜひとも実現してほしいと思います。

（埼玉県 ACE君）

★確かに、なぜにこんなに素晴らしいVGMなのにCD化されておらぬのだー！との憤りに満ちたお手紙が時々見受けられます。ソノシートはなかなか良質な案だと思うのだが、問題は現在どれだけのご家庭がレコードプレイヤーを有しておるかだ。私としては8インチCDで希望～だ。

## 呼び覚ませ ピンボーラー魂！

☆僕はその昔、ゲーメストで連載（?）されていた「ピンボールコーナー」の影響でピンボールをやり始めたのですが、いつの間にか誌上からピンボールコーナーが消えてしまい、たとえるなら思い出深い自分の母校が廃校になってしまったような寂しさを感じます。早く復活してください。

ピンボールは、初心者には「何をどうやっていいかわからない」という壁があって、大抵の人は面白さが分かってくる前にやめてしまうようです。惜しい…。だからせめて、初心者むけ講座や、フィーチャー解説だけでもやってほしいです。

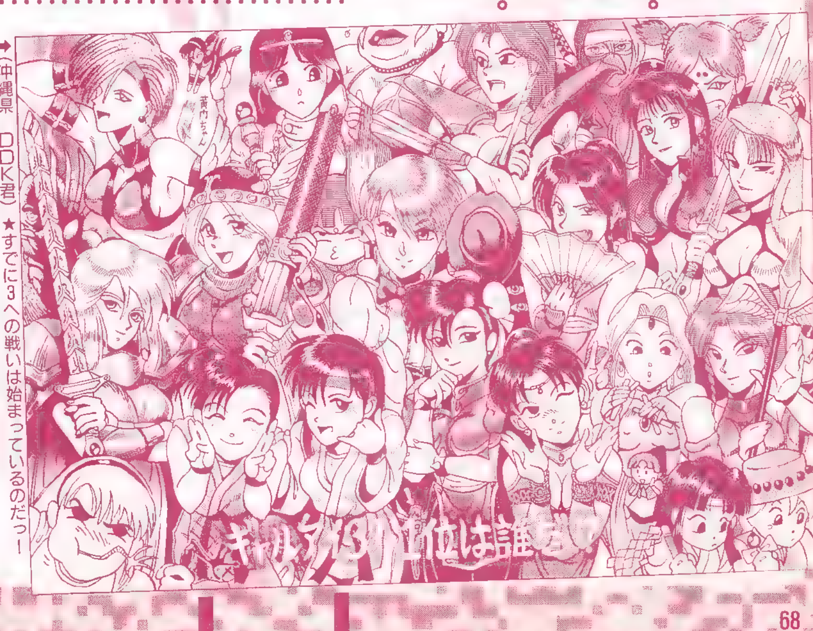
ところで僕はピンボールミュージックがすごい好きなんですよ。「T2」や「T・M・N・T」なんてメチャ派手でガンガンシャウトしまくるから、やってるほうも自然にノリノリになってゆけるんですね。他にも「タイムマシン」はじめグレイトなヤツが多いので、ゼヒとも「ピンボールミュージック」のCDを出してほしいです。

まぁピンボールは、一度やりこんでしまえばどの台も結構楽しめるので、うまくいかず挫折した人もやったことがない人も「T2」なんかをとことんプレイしてみてはいかがかな？

とにかく、格ゲーの合間にでも息抜きのつもりでちょっとやってみてくださいな。きっとハマることうけあいです。

（京都府 アリーナはよかった〃TKB君）

★百聞は一見にしかず。とにかく、ピンボールやったことない人は一度プレイしてみることをオススメする。さぁ、皆の衆も町一番のピンボーラーを目指そう！シブいっ！



➡（沖縄県 DDK君）★すでに3への戦いは始まっているのだっ！

## 疾風迅雷 オイラは陽気なハイウェイスター

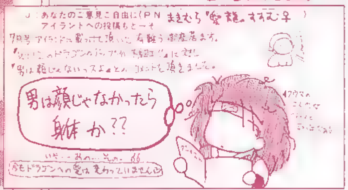
☆突然だが、私はスピード狂である。欲しい車はマッドマックスのインターセプター、V8エンジン付きのバケモノである。そんな私のフェバリットはもちろんレース、ドライブ系ゲームだ。

…で、この間ゲーセンで見たことのない筐体が私の目にとまった。

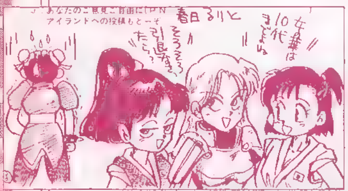
「アウトランナーズ」う～ん

超ドレッドノード級スペシャル企画

# 一寸拡張つっこみ三昧



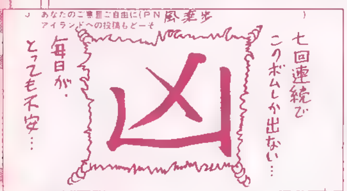
⬆だーっ男はハートっスよ！ハーツ！



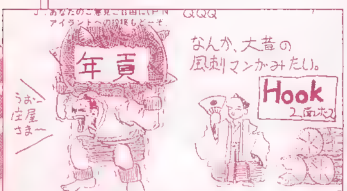
⬆命短し戦え乙女。




⬆良い子はマネするなよ（悪い子もな）。



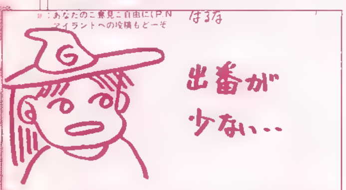

⬆罪なボムだ。



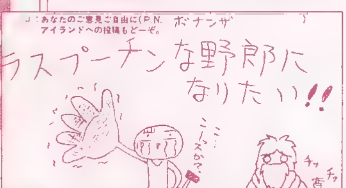

⬆生かさず殺さずですな。




⬆何に惑わされると…？




⬆表紙でも徐々に小さくなっている気が…。




⬆見上げたガッツよの。

オールカプコンだけでなく、オールセガ、オールタイトー、オールデコ、そしてさよならUPLのすべてを作るのです。作りなさい！
（群馬県　つるまき太ちん君）
⬆悲しみは増すばかりだったりして。

メストNo.94、中古安売王アップルの広告より「クズDNAの反乱」どんなゲームだ。
（愛知県　クズ君）
⬆劣性遺伝子の反乱でしょうか。（ブー）

私の町のゲーセンは対戦が50円２クレジット。しかもネオジオの台は10円で２クレジットらしい。なぜ10円で？……ちゃんとなおせよ……。
（大分県　リョウ君）
⬆店側の出血大奉仕かも。

バイト先のゲーセンで停電があり、たまたまバイトだった私は、50人ぐらいの客に囲まれて、一人でクレジットサービスを入れて回った。しくしくしく………。
（福岡県　田中みさ改めＳＣＫ君）
⬆ご苦労様です。

ファイターズヒストリーにはなんでチェルノブが出てこんの～期待してたのにぃ。うらむぞDECO！
（愛知県　パープリン一号）
⬆もし出てきたら、アトミックドロップとか超ききそうだな。（危ねー）

⬇き、きっつー！




⬇目が血走っとるぞイヌ。



⬇似てない似てない。

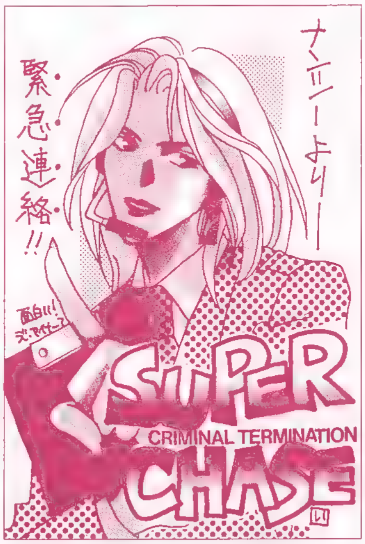



⬇載せていいのやら…。



画面がアウトランくさいとは思ったが、やはり続編か…。「A級ライセンス級の私に対する挑戦か！セガよ！」だが、私のとなりにいた友人は、A級ライセンスやったらドンちゃんでも持っとるわい（はあぅ㊐）と、のたまっている。とりあえず友人にはDDTでも食らわせてクレジットオーン！そしてスタート！「おおっ！ええぞー来る来る～っ」大騒ぎである。そのうち分岐点、分離帯の矢印に衝突！ガガ…スローダウン…。「やるな、A級！」と友人。とりあえず「殺ス」とだけ念を送っておく。お次はクラッシュ。「ギャー、走ってるよこの人たち！」なんと、ドライバーとナビゲーターが、フッ飛ぶと共に道路をダッシュしているではないか。う～ん、600万ドルの男かお前らは！…やるなセガ。そのセンスを忘れてはいかんぞ。

…結局ゴールは程遠かったが、大変満足した1コインだった（ちなみに、どの車を使用したのかはコイン投入後、ハンドルをガチャガチャしていたら勝手に始まってしまったので分からなかった。私はアバウトな性格なのだ）。
（兵庫県　へちまプー君）
★ちなみに、私はスピード恐怖症で、欲しい車は営農サンバーだ（↑知ってる?）。
アウトランナーズではヒソカに旧アウトランのVGMがオシャレにアレンジされてナカナカ快適に走れるのだ。




⬆（熊本県　いくらすじこさん）★彼女は、クールビューティー。

## 今明かされる！連続技の祖！

☆もはや説明不要とは思うが、「ファイナルファイト（FF）タイプ」とよばれるゲームの特徴として「ボタンがジャンプ、攻撃の2つ」「攻撃ボタン連打で連続技」「2ボタン同時で必殺技」というのが挙げられる。これらの点において、「ダブルドラゴン」以前の格闘ゲームとはまったく一線を画しているといえよう。

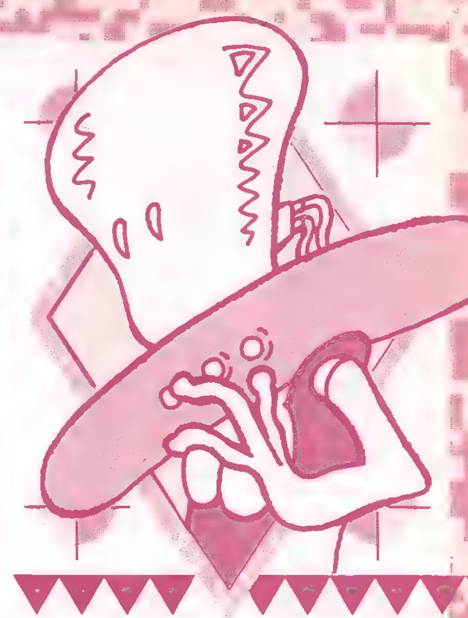
しかし、「ダブドラ」以降「FF」以前に、すでに優れたシステムを持つ格闘アクションゲームがあったのだ。それがテクモの「忍者竜剣伝」だ。キャラはFFほど大きくないけれども、完成された連続技システムを導入しており、連続技の爽快感を十二分に味わうことができた。

格闘ゲームとしては斬新な作りであったにもかかわらず、FFとは出荷台数で大きく差をつけられ、竜剣伝は隠れすぎた名作に終わってしまったのであった。

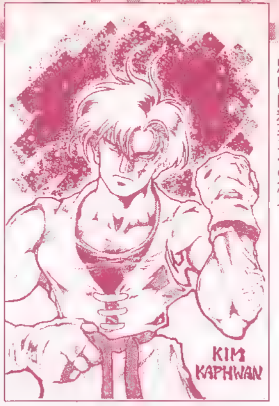
竜剣伝がもしも大ヒットしていたら、現在の格闘ゲームブームはテクモによって形成されていたかもしれない…今後の奮起に期待だ、がんばれテクモ！
（香川県　麗梅亜三世君）
★竜剣伝の次に発表されたテクモの同系列「ワイルドファング」は神も仏もあったもんじゃねえ、広がる苦海にノーフューチャー的出来で、若人たちのたぎるハーツをガッチリキャッチしたのだ（一部のみ）。あの気迫よカムバーック！



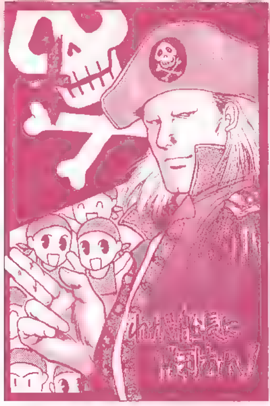

⬆（北海道　はしもとたかを君）★３カウントで地獄に落ちなはれ！



# 燃えよ青春!!



(山形県　笑面竜君⑮)★一途な信念、その思いは猛き力となる…。



(大阪府　新田実君)★♪お〜いらは気〜まな船〜長小僧は〜ぁビバビバ(船長愛のテーマ、作詞作曲田渕ロビン)。

## 帰って来た軍人コンビ、戦場にかける恥!

〜よい子のためのアラスジ〜

☆混沌とした戦乱の時代の中、硝煙けむる戦場を渡り歩く二人の狼がいた。この物語は、鬼の上官白井大尉(当時中学生)と、ジリ貧フルスロットルの主人公、スネイク曹長君が繰り広げる愛と野望と友情と私利私欲(9割)の物語である…。

第二話「激熱!怒号層圏編」

☆SNK、エスエヌケイ、えすえぬけい。あなたはこのメーカー名から何を連想するだろうか。ネオジオ?格闘ゲーム?君のゲーム歴も浅いなぁ。SNKといったら爆炎!煉獄!阿鼻叫喚!貴様らの絶叫がわたしには最高のBGMだワハハ!(下品で失礼)っていうアツいメーカーだったのよ。

そんなわけで私ことスネイクは中学のころ、上官の白井大尉(ウソ)と真の戦場を求めるべく、ゲーセンを闊歩していた。

「おや?大尉、見慣れた六角形のレバーがついた見慣れないゲームがありますよ」

「ん?怒号層圏?どうそうけんとでも読むのか?よし、曹長、早速やるのだ」

「し、しかし、このゲームはおそらくあの『怒』の続編ですよ。またあの悲劇を繰り返すつもりですか?(6月号参照)」

「め・い・れ・い」

「たっ、直ちにコイン投入するでありますっ!」

スタートと共に異世界に投げ出される二人のキャラクター。

「ムウ、なかなかグロイな。夢枕獏の世界に通じるものがある…」

本当かよ……。

「大尉、最初からバズーカ持ってますよ。親切ですね」

「ぶらぼう!強力な火器を持てば我が前から敵は消えるっ!これぞ真理なり!」

調子にのって前を進む大尉。まったくの無防備である。無意識のうちに私の指が手榴弾ボタンに伸びる…。

いよっし今じゃ!が、次の瞬間私の右手に走る激痛!オウゴーッド!

「たっ大尉、今のは?」

反射的に向き直った私の目に映ったものは、大尉の手に握られた一丁のガス銃。

「たわけがっ!上官に逆らおうなど百万年はやいわっ!必殺の手榴弾十連打をくらえい!」

「はぁ〜ん!だから嫌だって言ったのにぃ」

「まだまだぁ!とことん追い詰めてくれるわ!」

…こんな二人の耳にはボス登場を告げる「テゴワイゾッ!」のボイスは届くはずもなく…

「ああっボスだ大尉!」

「大尉殿と呼べェッ!」

………プチッ………

「…潰されたぞ、曹長」

「何で、こうなるのおぉぉぉ(涙)」

教訓、この手のゲームは一人でプレイするに限る…。

おわりっ!

(三重県　傭兵ソリッドスネイク君)

★このミョーにムダな魂のぶつかりあいが、ハリのある日常を生むのだ。こういう我が人生のゲーム戦記みたいな投稿もお待ちしております。



(神奈川県　時丘君)★最近の妖精さんは肉弾戦もOKなのね。

## 白衣の天使 戦場を駆けるの巻

☆行きつけの店に、フィグゼイトをプレイしに来る看護婦さんがいます。白衣姿で堂々とゲーセンに入って来るさまに、最初は驚きました。だけど、看護婦さんは常に「天使」の仮面をかぶらなければならない大変な仕事です。

せめて一時、ハワードになりきって思いきり暴れることで、また患者さんに笑って接する活力を取り戻せるなら、ナースゲーマー、いいんじゃないかと、このごろは思っています。

私もいつ貴女のお世話になるかわからないけど、看護婦さんのお仕事、頑張ってください。

(愛知県　じゅんさん)

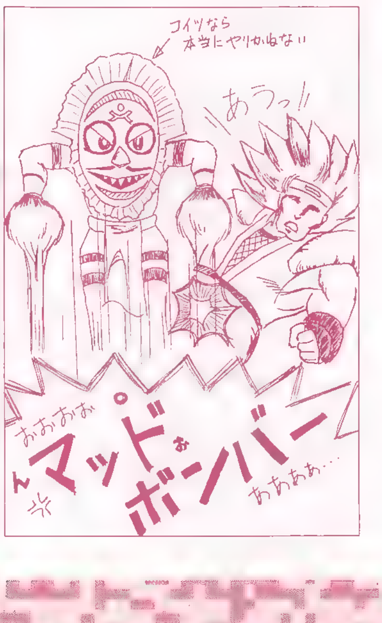
★ん〜実になんだかともかくなかなかほほえましーい。でも白衣で病院の外に遊びに出ていーのか?



(大阪府　A-SHUN君⑯)★妖艶秀麗、これぞ日本の美!




(大阪府　必聴ドラゴンガン―MINO君)★空中DDTは死ぬほど痛そうだな。




(岡山県　アルファ遺伝子君)★漂う狂気がいかんともしがたい奴だ。




↑（静岡県 漆畑倫さん）★気合で勝負なのよ、き・あ・い・で♥

## この一瞬のため俺たちは戦うのだーっ！

☆突然だが、格闘ゲームが大好きな野郎ども（無論、女性にも可だ）に質問だ。最近の格闘ゲームのエンディングの中で、おのおの方が胸を張って「感動した」と断定できる内容のものはあったか？

「ある！」

と言える人はそれでよい。だが、返答に窮した人に改めて問いたい。最近の格闘ゲームのエンディングは軽視される傾向にあるような気がしないか？俺は、その理由を自分なりに考えてみたのだが、おそらく

1、対戦メインなので無用の長物だ。
2、全キャラ分の細かいのを作るのは大変だから。
3、内容だけで十分評価されると踏んでおり、エンディングをおざなりに作ってしまう。

などが挙げられると思う。さらに挙げると、対戦ブームの世にあって重きをおかなくなったプレイヤーに、メーカー側もそれなりの対応をしたのかもしれない。

そう考えると、エンディングが軽視されるのも当然といえば当然だが、それでもまたエンディングを見たいがために、1コインクリアを目指すプレイヤーだって多数存在するのだ。長い努力の末にようやくクリアしたのに、エンディングが単純なものだったら、感動どころか、逆に興ざめしてしまうのではないか？

筆者自身、旧ワーヒーをお気に入りのブロッケンでクリアしたとき、エンディングのあまりの短さに唖然とした経験がある。プレイヤーは皆それぞれ気に入ったキャラでクリアを目指すのだから、キャラの魅力を十二分に引き出すようなエンディングであってほしい。

エンディングとからめて、格闘ゲームの、どのキャラクターにも明確な個性付けを要求したい。どこの社の格闘ゲームも広告の際には「個性あるキャラクター」と宣伝するが、この場合の個性とは「対戦ゲームにおいて重要な能力面」のことであり、各キャラの性格や戦う目的のことをさしてはいない。事実、取って付けたような目的で戦い続けるキャラもいる。戦う動機がまったく不鮮明で、エンディングを見ても、何のために戦っていたのかわからないキャラさえいるのだ。

マイキャラが自分の分身だとしたら、能なしバカではなく、本当に人間味のある戦士に自分を託したいと思いませんか？

（千葉県　ダークエッジ全キャラクリア達成！　狼牙野郎SSS君）

☆ゲームシステムさえしっかりしていれば、キャラに個性だの魅力などはいらねーんだよ、なんて悲しいことは言わんでくれーい。やっぱりしっかり確立されたキャラの個性や世界観、そしてエンディングにて気がつくと頬を伝う一筋の涙…ちょっとしたこだわりが、ゲームに大きな華を添えるのだ！



## こちらこだわり派

ファイターズヒストリーは良くできている。特にリョーコの一本背負いは、元柔道家から言わせてもらえばパーフェクトである。背負いは「上からブン投げる」ものではなく「斜めに落とす」ものなのでリュウ、ケン、ワーヒー2のリョーコの投げは、背負いではなく「ブン投げ」なのである。

（東京都　スプリングマン長山君）

## 天地を喰らうII、馬の謎を暴く！

（→いかにも"やらせ"くさい題）

（→本人談）

☆関羽、張飛たちが馬に乗るとあら不思議、いつの間にかでっかい槍をもっております。仮説をいくつか立ててみたので、どれか当たったら、何かくださいカプコンさん（なに、ほんの冗談）。

1、馬に乗った瞬間、見えない速さでドラ○もんが飛んできて、槍を手渡して去っている。
2、武将はあらかじめ槍を飲み込んでおり、馬上で吐き出す。張飛ならできそう。
3、実はあの馬は三国志名物、赤兎馬、その量産馬であり、すでに超馬（妖怪とも言う）と呼べるその馬上においては、何をやっても許されるのだ。もちろん、赤兎馬には攻撃は当たらない。
4、普段あの槍は小さくして耳の中に入れている。ちなみに武将が2、3回死んでも平気なのは、彼らの体毛からできた分身がいるからである。

う〜んモンキー・マジック。

5、武将と馬の心がひとつになったとき、その熱き友情パワーによって、最強の武器を時空のはざまから呼ぶ。
6、実は馬は武将のパワーアップパーツ、つまりパーサーであり、メカである。もし、武将が槍を投げても次から次へと出てくる。なお、槍は馬の作ったホログラムであり、実体はない。ごめんテクモ。
7、実は敵兵が密かに手渡している。そして馬自体も敵が用意しているのだ。武将が槍付きで乗り心地のよい馬に乗って極楽気分のうちに討ち取ってしまうという見事な計略だ。

どうですか？

☆当たったので君にはメッコールとあめゆとなしドリンク等をセットで送ろう。飲め！

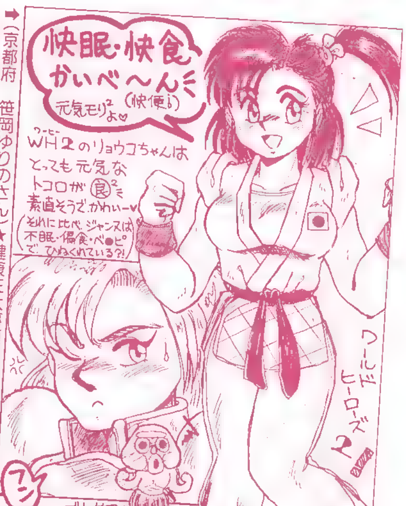
（→本人談）

（広島県　菅原敬君）

★…何っー強引な。君には九州最凶（福岡のみ？）と名高いデイリーフィットネスを送ろう、と思ったが現物がない。命拾いしましたね。




↑（三重県 Dr.DDT君）★はじけとぶ闘気、ぶつかりあう野性、己を一賭けろ！




→（京都府　笹岡ゆりのさん）★健康三大事項を享受しておるとは…あなどれん娘だ。

### カラーイラスト大募集

**嗚呼、涙の復活 カラーイラスト特集!!**

なんと、久しく絶えておった本誌カラーイラスト特集が、100号記念に乗じて華々しく復活でござるっ!!そこで読者の皆様にカラーイラスト大募集。締め切りは8月18日当日消印有効。

皆様の気合の入った力作を待ってまーす。サイズはできるだけハガキ大でお願いします。最近のゲームにこだわらないで、100号の歴史を感じさせる幅広い年代のイラストを送ってくれい！

# 大芸道




（大分県　無能のMNO君）

超絶1万画（By石ノ森章太郎先生）中特集

## 世も末シニカル劇場 ガイアポリス

～甘ったるくて冷たい奴～

☆ジェラード皇子は迷っていた。体力ピーピーな時に目の前の草むらから生えてきた肉。「これが畑の肉かー」とは一切思わず、「食えるのか？…」との焦燥に駆られる。仮にも私は一国の皇子、道端に転がっている飯なんぞ食えるわけねーじゃん。だがいくら高潔で上品な私とはいえ空腹には勝てぬ…。

　えぇい一口なら食ってやらあ！と思い立った目の前でゴブリンがおいしそーに当の肉を食らってやがる。その至福に満ちたゴブリンの表情に私の怒りは頂点に達し、奴を蹴っ飛ばして食べかけの肉を奪い取る。泣きわめくゴブリンの頭を押さえ付け、ガルーダの首根っこを摑んで肉に火を通して食らってみりゃこれがまたまじーまじぃー！

　腹立たしくて仕方ねーから八つ当たり。肉の残りをゴブリンに投げてぶつける。畜生ろくなことがねえ。やり場のねえ怒りを敵の女戦士のムチプリの肌に叩きつける。

　「あァッ！」

　うひひ。

城の前、やかんゴーレムが我々の前に立ちはだかる。まずい。確実に殺られる！そう思った時、竜大公と半ちち妖精が宝箱の中身を私に投げてくれた。

　「それを食って体力回復しろ！」と、竜大公はいう。その情けに涙しながら投げてくれたものを手にとる。

　牛乳と団子…!?しかも牛乳はぬるいうえにひと月前のそれだぞオイ。…しかし四の五の言っちゃいられねーぜ。500cc一気飲み！

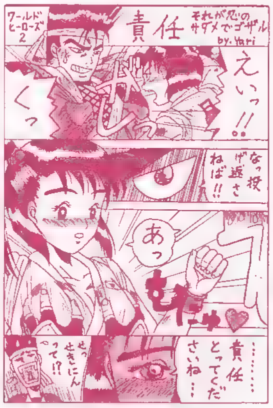
…なんて即効性の強いアイテムなんだろう。早くもオートリバースだろろろろ。しかも腹がむきゅーで尻が引けてきやがる。半ちち妖精がこのポーズをとるなら大歓迎だが、このジェラード皇子、堕ちたものよのう。

　そして私は竜大公らの活躍と、ゴブリンの助力によって何とか命拾い。城の門が開く。うらァアジジィどけぇいトイレへゴ――う…う？……あ！？……あう。…

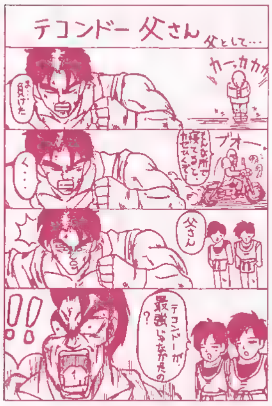
　おしまい。

（静岡県　ひよし様）

★…まあ、品のほうはともかくとして、このニヒリズムただようブレイク・オン・スルー・トゥ・ジィ・アザー・サイドなノリは素晴らしい。大芸道コーナーの短編、小説もただ今投稿募集中なのだ。



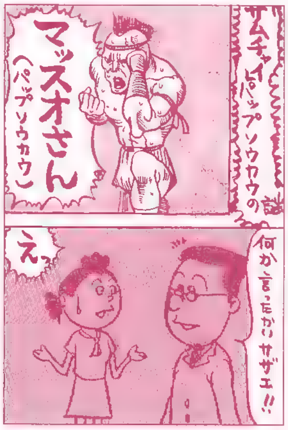

→（千葉県　やりのほさき君）☆刃の下の心はどこへ…。




→（埼玉県　山崎高弘君）☆無垢な瞳が背中に痛い…。




→（東京都　神髄君）★掘った墓穴は深すぎて…。



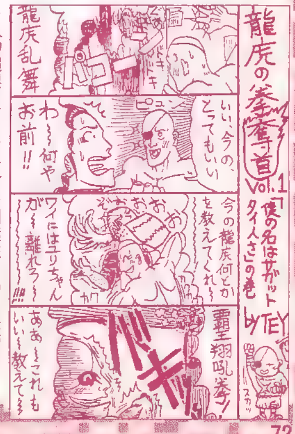

→（京都府　末吉君）★一コマ目と二コマ目がアナザーディメンジョンですな。




→（神奈川県　Mr.Mt君）★しょせんは畜生か…。




→（神奈川県　硬派Tinhat君）★今月から始まった風雲シリーズ、次回お楽しみに。




→（沖縄県　TEY君）★創造性という単語が欠如しどるな。



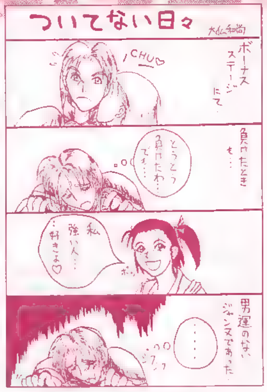

→（埼玉県　眉月和尚さん）★ウェディングベルが遠ざかる～。



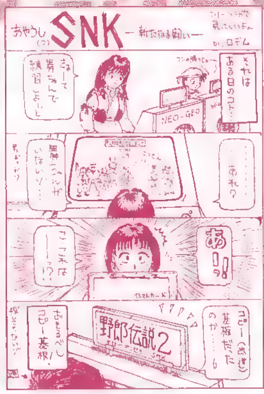

→（東京都　斎藤義幸君）★な、何だこの歪んだ世界は～。




→（愛知県　骨凡太君）★身も心も犬コロになり果てたよーだな。




→(静岡県　大仏和尚君)★ジャンヌが高◯教師に走らないことを祈ろう。




→(神奈川県　ロデム君)★撲滅しちまうしか。




→(大阪府ラジ関11F原田将美君㊂)★なお、ジョー先生のダンナはベア先生である…。




→(愛知県　かきのたね君)★さしずめレイチェルの武器はムッチーなお色気か?




→(愛知県　レゴマンさん)★アクセルよぉ〜。




→(山口県　QQQ君)★うむ、銭湯はイイぞ。私もお世話になってます。

# 手芸道

→(大阪府　佐々木ハンゾウさん)☆今月の大手芸!めざせ川本喜八郎ー!



# お手軽クリティカル

◆なにっ新コーナー「お手軽クリティカル」!?俺はこのコーナーを待っていたんだーっというわけで、機を逸した感があり、ずっと言えずにいたタイトーの「ルナークス」にブッシュ!

ます、よく言われることだがBGMが超いいのだ。また聴いたことのない人はルナークス、カンフロンティアのCDを買いなさい。カンフロンティアも超いいから損はしないぞ。

そしてゲーム性。一面ボスが難しいのが残念だが、なかなかよくできていると思う。

しかし、俺がなにより魅かれたのはルナークのストーリー性。はっきりいってベスト演出賞モノである。「密猟者から動物たちを守る」主人公たちに呼応するかのように動物たちが主人公を助けるのが◎。鹿の大群に襲われるザコを見て笑うもよし、戦車に体当たりして主人公を助ける象に感動(笑)するもまたよし。セリフも味があるぞ。

とにかくまたルナークのある店を見つけたら、迷わずやり込むべし。CDも買えよ(笑)。

(群馬県　結城　洸君)

密林の中でカンカンロケットランチャーをブッぱなして本当に貴様らは自然愛護の志があるのか!ってなゲームだったけど、音とゲームのテーマはピカイチ。タイトー直営店など探せば残ってるかも。




↑(沖縄県　バス停君)一部どころか、頭のてっぺんからつま先まで全然ちがーう!

◆ついにやった!ダークエッジ、ワンコインクリア。使用キャラMEK。いやーハマったハマった。安易な対戦格闘ものに走らず、しかも見事にまとめあげてくれたセガさん、大感謝!

誰もが一度は考えるゲームシステムを、マジで本当にやり遂げちまうんだもんね。続いてサッドも継続しまくってクリアしてしまった。




↑(東京都　かっぱ君)私も超オシのサムライ。8月の生活費ブチ込んでネオジオ買うっス!ごめんマイ・マザー。

ダークエッジの何がいいって、世界がいいんだな。あそこまでサイバーパンク、サイボーグ飛びーの、ブラスター撃ちーの、趣味完全一致。

しかし!疑問がふと浮かぶ。

「主人公は誰だ?」

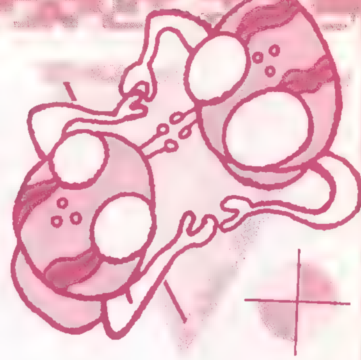
ツラからするとMEKだが、主人公の条件はオールマイティーからするとサッド…はっ!そういや忘れていたぞ、主人公たる者、無敵技をもっていなければならないのだ!リュウ、ケンしかり、ギガードブラザーズしかり…。するとイエーガー?いや、彼はガイルの子孫ということで決着がついている(おいおい)…ま、まさかガ、ガ、ガライア…うおっ、そういや無敵技あるし、労働者だし五月はメーデーだし…(おいおい)。あっ。彼のつぶらな瞳、瞳に思考が染められてッ!

(埼玉県　よかじ君)

コミゲのダークエッジではシーニィが主役はってますが。イラスト一番人気はサッド。




↑(大阪府　暁朧君)闘いと風と硝煙と嵐と。



## ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

### 売ります

●UFOキャッチャーのヌイグルミを適価で、まずはリストを送りますので62円切手同封で。（〒108 東京都港区三田1―11―21―404 今井真紀）②

●最近のゲームグッズ、ポスター、カタログなど売ります。CAPCOM、SNK、コナミが中心。リストを送りますので62円切手同封でお願いします。（〒288 千葉県銚子市外川町4―1125 三浦明弘）③

●4月に購入したばかりのNEO・GEO本体＋餓狼伝説2＋RFコンバータを適価で。送料こちら持ち、W葉書で希望価格を明記の上ご連絡ください。（〒743 山口県光市花園2―6―20 成田好克）③

●私が今まで集めたゲームグッズ類（ポスター、ポップ、ゲーメストバックナンバー、CD、ビデオなど）をすべて売ります、他にもいろいろつけますのでW葉書でご連絡ください。（〒270 千葉県松戸市新松戸3―353―1 佐藤正明）③

●メガドライブ本体＋パッド2つ＋ぷよぷよを4千円で。送料そちら持ち。W葉書でご連絡を。（〒085 北海道釧路市武佐4―11―12 吉田敏夫）①

●織倉まことの不知火舞テレカを送料込みで900円で、封書でお願いします。（〒123 東京都足立区関原2―36―2 小宮友子）①

●スーパーリアル麻雀PⅢの豆本上・中巻とポリスター製の下巻をセットで。希望価格明記の上W葉書で。（〒175 東京都板橋区徳丸1―5―6 丹野様方 横井伸至）②

### 買います

●ワールドヒーローズ1・2に関する物なら同人誌、パンフなど、なんでも買います。まずはW葉書で。（〒071 北海道旭川市末広2条11丁目 西原健太）③

●ゲーメスト創刊号～43号を適価で。キズ、汚れ、バラ可。封書かW葉書で。（〒430 静岡県浜松市野口町437―2 藤原尚之）③

●ゲーメスト'91年10月号付録の「2020スーパーベースボール公式ハンドブック」と徳間書店の「ドラゴンクエスト 完全攻略本」をそれぞれ250円で買います。（〒494 愛知県尾西市北今西田面二ノ切47―6 吉田知広）③

●キム・カッファンに関するグッズ類買います。カードダスでもテレカでもとにかくなんでも買いますので、まずはW葉書でお願いします（春麗グッズも買うよ）。（〒904 沖縄県沖縄市久保田3―6―19 友寄絵美）②

●コントロールボックス（パナツイン）＋JAMMAハーネスを1万5千円程度で買います。また18～21インチの専用モニターを2万円ぐらいで。まずは葉書でお願いします。③（〒891―01 鹿児島県鹿児島市東谷山1―49―12 中村隆幸）

### 交換・その他

●こちらのメガドラ2＋ソフト8本をそちらのパナツインと交換してください。くわしくはW葉書で。（〒274 千葉県船橋市習志野台2―69―4 勝野真介）②

●NEO・GEO（家庭用）のワールドヒーローズをそちらの龍虎の拳と交換してください。（〒578 東大阪市鴻池200―12―14 曽根太）①

### 担当より…

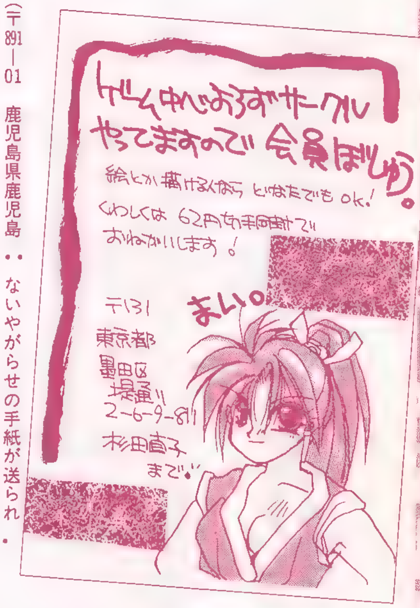
先月号で掲載した「売ります」の辻昌和さんの記事についてですが、誰かのイタズラハガキだったそうで、辻さん本人および連絡をとった方々にはまことに申し訳ございませんでした。この場を借りておわび申し上げます。

また、今回は金銭的なトラブルが起きなくてなによりだったのですが、今後そのようなトラブルを未然に防ぐために葉書を出した方にこちらから確認の電話をすることもあるかもしれません。どうかご了承願います。

このほか、イタズラや悪質ないやがらせの手紙が送られてきた、という報告が読者からありました。このようなモラルを守らない人がいると、当コーナーが存続できなくなってしまいます。

手紙を出す方は、封筒に必ず住所、氏名、電話番号を明記してください。これはマナーでもあります。受け取る方の中には、右記のことが書かれているものだけ取り扱う、という人もいるほどです。当コーナーを利用するうえでは、なんら難しいことではないはずです。このルールを守って、正しく利用していただきたいと思います。（担当DON）










（愛知県 GUHICO君）

**お便り募集**

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎月10日前後までで一す。イラストを封書で送るときには一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数をかいててもらえるとうれしかー。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！ さあ、ハガキを送るは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1―11―4 新声社ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

9062

差出有効期間
平成6年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

(受取人)
渋谷区恵比寿南3・1・8・7GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

## 案内書無料請求ハガキ

| | |
|---|---|
| フリガナ<br>現住所 | 〒(　　)<br>都・道・府・県<br><br>TEL (　　)　　－ |
| フリガナ<br>氏　名 | 年令　　才　男・女 |
| フリガナ<br>学校名<br>学　年 | 県立・市立・私立　　学年　　年　在学中・中退・卒業 |

【ビデオ希望　[する] ／ [しない]】

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

*It's time to take the next step!*

★質問・相談（どんなことでも気軽にお尋ね下さい。）

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけてください。

| | | |
|---|---|---|
| ゲームクリエイト専攻 | シナリオ&キャラクターデザインコース | |
| | プログラムコース | |
| コンピュータグラフィックス専攻 | コンピュータグラフィックスコース | |
| マルチメディア専攻 | 動画アニメーションコース | |
| | 映像クリエイトコース | |
| | デジタルサウンドコース | |

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○と必要事項を記入して下さい。

| | | |
|---|---|---|
| サマーセミナー(無料)—ゲームプログラム・CG— [8/5・6] | | |
| バンタン模試Ⅰ [8/29] | | |
| 入学相談会 [8/2〜31] (日・祝除く) | | [　　]日[　　]時希望 |
| 総合説明会Ⅰ [8/27] | | |
| 地区模擬試験 | 仙台地区 [8/29] | |
| | 名古屋地区 [8/29] | |
| | 大阪地区 [8/29] | |
| | 福岡地区 [8/29] | |

# 「志」電脳遊戯創造人間

ただ単に面白いだけのゲームは淘汰されてしまう。
今はもう、ゲームの域を越えたプラス・αが必要な時代なのだ。
そんな、最先端を目指す者のために、この学校は存在している。



VANTAN
INTELLIGENCE COLLEGE

## '94募集COURSE

- シナリオ＆キャラクターデザインコース
- ゲームプログラムコース
- コンピュータグラフィックスコース
- 動画アニメーションコース
- 映像クリエイトコース
- デジタルサウンドコース

## INFORMATION

当学院に関して興味のある方は、案内書無料請求のハガキをご利用下さい。

8/5(木)・6(金) サマーセミナー(無料)
—ゲームプログラム・CG—
8/2(月)〜31(火) 入学相談会(日・祝除く)
8/27(金) 総合説明会 I
8/29(日) バンタン模試 I

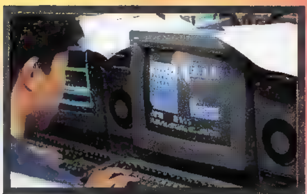
## 地区模擬試験

8/29(日) 仙台・名古屋・大阪・福岡

## DICイベント

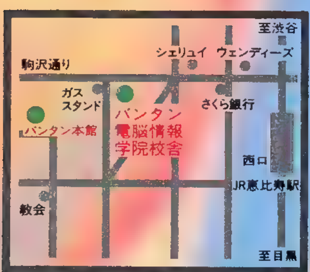
8/3(火) 傾向と対策セミナー





## ADDRESS & MAP

バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-7GM
0120-03-4775
★資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルで。





## ゲーメスト編集部流の楽しみ方

# マッスルボマー

©カプコン　イラスト／原 哲夫

**マッスルボマーはもうプレイしたかな？シングルマッチも楽しいが、ゲーメスト流の楽しみ方はチームバトルロイヤルだ。シングルとは違った楽しみ方があるぞ。**

神田マッスルボマー友の会（会員４名）

### チームには、男同士の熱い友情がある…

なぜチームがいいかというと、シングルにはなかった楽しみ方ができるところにあるだろう。

それは味方CPUの活躍を見る喜びだ。自分がピンチのときは助けにきてくれて、敵CPUに正面から闘いに挑んでくれる強さだ。

そのうち、味方CPUがカワイク見えてきたら、君はもうチームの虜だ。

### シングルとは違うリンクの掟

チームバトルロイヤルではシングルマッチとルールが多少違ってくる。

まず大きく違うところは、シングルでは使えなかったキマラとアストロを使うことができるのだ。もちろん味方CPUにしてもいいし、自分で操ってもいいぞ。



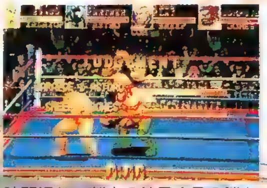
おおっ！アストロが使えるぞ！キマラを味方にして最強コンビに…（ニヤリ）。

あと、場外に降りられないのも大きい。ではどうやって凶器を取ればいいのかというと、時々リング内に誰かが凶器を投げてくれるのだ（ありがたいのか恐ろしいのか…）。これで凶器の心配はないぞ。

ほかはシングルマッチと同じだ。ただ相手チームに勝つには、相手チームの2人をギブアップかフォールしなくてはならないのだ。敵が1人になっても気を抜くなよ。

ただし、自分がフォールまたはギブアップされたときは、たとえ味方CPUが残っていてもゲームオーバーである。

時間切れのときは、チーム全体の体力ゲージを比べて多いほうの勝ち。それでも同じ場合は再延長（1分間）で決まる。



時間切れ。判定の結果１Pの勝ち。

チームでの対戦（1P&CPU VS 2P&CPU）で違う所は1つだけで、プレイヤーが負けても味方CPUが1人で闘ってくれるのだ。しかしそれで勝ってもゲームオーバーになってしまう（2人とも）。

### チームバトルロイヤルでのCPU攻略

まず、チームバトルロイヤル最大の攻略は味方選びだ。これは、次のページの説明と自分の判断で最高のパートナーを見つけてくれ。

基本的には、自分の使いなれたキャラを操作し、盾となってくれそうなキャラ（ハガーやタイタンなど）を味方CPUに選ぶといいだろう。各キャラごとに性格（アルゴリズム）が違うので見極めてほしい。



これが戦術というものよ…。

攻略法としては、敵CPUは一対一になろうと自分に1人、味方CPUに1人ずつくるが、その性質を利用して味方CPUに近づこうとする敵を後ろからつかむといいぞ。

後ろからつかめば、たいてい技がきまるので、味方CPUとの「各個撃破戦法」がお薦めだ。しかし、これは自分が足の速いキャラのときでないとつらいかもしれない。

味方が体力に自信があるのならば、味方CPUに2人を相手させ自分はコーナーポストの上でアピールしまくり、コーナーポストから攻撃するのも悪くないだろう。

コーナーポストからの攻撃は当たると大ダメージなので一発に賭ける、といった感じだ。

味方がフォールされているときは、そのフォールされている所で攻撃をすればフォールは解けるぞ。



味方を助けて友情を確かめろ！

そして、敵に勝つときはフォールよりもギブアップ狙いのほうがいいだろう。フォールだと敵CPUに妨害されることが多いが、ギブアップだとあまり妨害されないので（3カウントよりギブアップのほうが速いため）有効だ。



ヘイヘイ。さっさとギブアップしな。

### 対戦（1P&CPU VS 2P&CPU）攻略

対戦では、まずプレイヤーを狙うか、敵CPUを狙うかという駆け引きがある。

先に敵プレイヤーを消すか、敵CPUを消したほうが有利なのかはわからないが、一応どちらを狙うかという基準はある。

それは、味方CPUが先に組み合った相手を狙うといいだろう。これは対CPU戦で使った「各個撃破戦法」なのだ。

しかし、ゲームを進めているうちにグチャグチャになり、どれがプレイヤーで、どれがCPUだかたいていわからなくなる。まあ、そこが楽しい所なんだけどね。



あー！なんだ君は！君は2Pじゃないか～！リングの上はもうグチャグチャ。

さて、どうかな。いままでシングルマッチしかやったことのない人も一度はやってみてちょーだいな。面白いから。

## 敵を知り、己を知れば…
# 味方CPUの性格

ここからは、味方CPUの基本的な動き方を説明しよう。これを読んで良きパートナーを見つけよう。

**●アレクセイ・ザラゾフ**
強いのか弱いのかはっきりしない強さ。盾としての効果はあまり期待しないほうがいいだろう。フォールにはよく行くが、味方（自分ね）がピンチのときに助けにこないときもある。

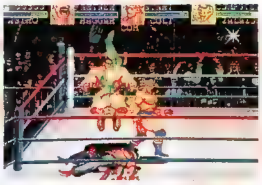
**●ラッキー・コルト**
ザラゾフとほとんど同じような性格だが、ザラゾフより基本性能がいい分、味方にするならコルトのほうがよい。

**●ミステリアス・ブドー**
ピョンピョン跳びまわり、敵の中に突っ込んでしまいやすい。足が速い分、フォローにはよく来るが、気がつくとブドーの体力がなくなっていることが多い。

**●タイタン・ザ・グレート**
頼りがいのあるキャラクターの一人。体力、パワーがあるので盾としての役割も十分だし、フォローもちゃんとしてくれる。ギブアップ技も使うので言うことなし。

**●エル・スティンガー**
ブドーと似て、跳びまわる性格。やはり気がつくと体力がなくなっている。ときとして、異常な強さをもつ一面もある。フォールよりギブアップを狙って動く。

**●マイク"マッチョ"ハガー**
全キャラ中一番役に立つキャラ。必殺技はバンバン使うし、フォールもフォローも完璧。味方にすれば先の面まで保証しますよ。



味方にするならやっぱり市長。攻めてよし、守ってよしのキャラ。

**●シーブ・ザ・ロイヤル**
必殺技はよく使ってくれるのだが、いまひとつ頼りない。敵に対して、とどめを刺してくれないのだ。対戦で味方にしていると、プレイヤーにハメられてしまったりする。

**●"ミッシングーQ"ゴメス**
とても攻撃的な彼。必殺技はよく使うし、フォールにはよく行くしで強いのだが、なかなか助けにきてくれないのが難点かも…。

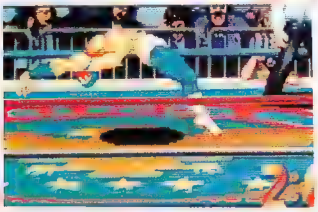
**●キマラ・ザ・バウンサー**
リーチもあり、盾としての役割も十分である。なんといっても強力なのは、倒れた相手に対してのストンピングだろう。ストンピングで体力を一気に減らし、さらにピヨらせてしまうこともあるぞ。しかし、ほとんどフォールに行かず、ストンピングか凶器で首締め（ギブアップにならない）なのでつらいかも。

**●アストロ**
とにかく強い…が、ハガーほどではない。波に乗ると異常なまでに強くなるが、気がつくと体力がなくなっていることも…。フォール、フォローともによくやってくれる働き者である。

## 小技を極めるのだぁ!!

先月号で、全キャラの必殺技は載せたのだが、君は覚えられたかな？
格闘ゲームでは必殺技同様、通常技の使いわけも重要だぞ。
幸い、全キャラ通常技のコマンドは同一なので、ここではそのコマンドを公表しよう。
表ではザラゾフを例にとって書いたが、全キャラともに相手がこの状況のときにこの操作で技が出る、というのは同じだ。コマンドを覚えろ。

スティンガーには特殊技が。バック転：レバー←ニュートラルから→←＋ジャンプボタン。



## これが通常技&特殊技のすべてだ!!

### キャラクター技操作一覧表（例:ザラゾフ）

| ボタン | プレイヤー＼相手 | スタンド 近距離 | スタンド 遠距離 | ダッシュ 近距離 | ダッシュ 遠距離 | ジャンプ（含むダッシュジャンプ） 近距離 | ジャンプ（含むダッシュジャンプ） 遠距離 | ダウン（仰向け、俯せ、共に） 頭の位置 | ダウン（仰向け、俯せ、共に） 体と脚の位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | スタンド | ジャブ | ローキック | エルボー | ハイキック | ハイキック | | 引きずり起こす | ストンピング |
| | ダッシュ | キチンシンク | ラリアット | キチンシンク | ラリアット | キチンシンク | ラリアット | ラリアット | |
| | コーナーポスト | アピール | | | | | | | |

| ボタン | プレイヤー＼相手 | スタンド 近距離 | スタンド 遠距離 | ダッシュ 近距離 | ダッシュ 遠距離 | ジャンプ（含むダッシュジャンプ） 近距離 | ジャンプ（含むダッシュジャンプ） 遠距離 | ダウン（仰向け、俯せ、共に） 頭の位置 | ダウン（仰向け、俯せ、共に） 体の位置 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B⇩A | 垂直ジャンプ | 延髄斬り | ドロップキック | 延髄斬り | ドロップキック | 延髄斬り | ドロップキック | エルボー・ドロップ | |
| | 前ジャンプ | ドロップキック | | ドロップキック | | ドロップキック | | | |
| | 後ジャンプ | ドロップキック | | ドロップキック | | ドロップキック | | | |
| | ダッシュジャンプ | ジャンピング・ニーバット | ドロップキック | ジャンピング・ニーバット | ドロップキック | ジャンピング・ニーバット | ドロップキック | | |
| | コーナージャンプ | エルボースタンプ | ミサイルキック | エルボースタンプ | ミサイルキック | エルボースタンプ | ミサイルキック | フライング・ボディプレス | |

### 特殊な技

- ●相手が場外（リング横）にいる時……………ダッシュ➡A　（Aはロープ側の一定エリア内で押されること）……………………スライディングキック
- ●相手が場外（リング横）にいる時……………ダッシュ➡B➡A（Aはロープ側の一定エリア内で押されること）……………………プランチャ
- ●相手が場外（リング手前）にいる時…………B➡レバー下＋A（手前のロープにへばりついていること）……………………………プランチャ
- ●コーナーポスト上から場外の相手へジャンプ攻撃……………………………………………………………………………………プランチャ
- ●相手がコーナーにつまっているとき…………ダッシュ➡レバー上＋A（シーブ、スティンガー、ブドー、アストロ）
- ●相手がダウンしているとき……………………ジャンプ➡レバー下＋A（ハガー）………………………………………………ギロチンドロップ
- ●相手がダウンしているとき……………………垂直ジャンプ➡レバー下＋A（スティンガー）…………………………………大車輪キック

### キャラクター技操作一覧表Ⅱ・つかみ技編（例:ザラゾフ）

| ボタン | レバー | 前つかみ | 後つかみ |
|---|---|---|---|
| A | ニュートラル | ボディスラム | ワンハンド・バックブリーカー |
| | ↖↑↗ | ブレーン・バスター | バックドロップ |
| | ←　→ | ロープに振る | |
| | ↙↓↘ | ノーザンライト・スープレックス | アトミック・ドロップ |

| ボタン | レバー | 前つかみ | 後つかみ |
|---|---|---|---|
| B＋A | ニュートラル | 離す | 離す |
| | ↖↑↗ | 離す※ | |
| | ←　→ | 離す | |
| | ↙↓↘ | ツームストン・パイルドライバー | |

※スティンガーのみバックスピンキック

# 最強タッグチームそろいぶみ!!

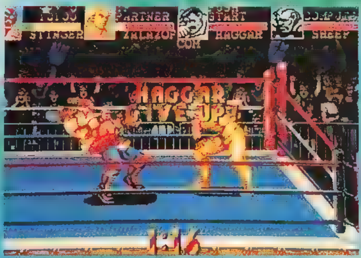
## ももやんのお薦めコンビ スティンガー(1P) & タイタン(CPU)



### 命名"凸凹コンビ"

まず、自分はスティンガー。足が速いので相手の後ろにまわりやすいのが強い。

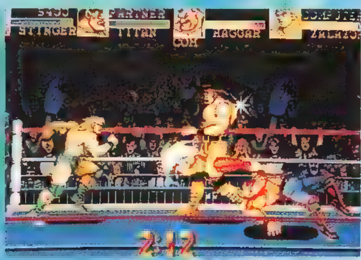
後ろから組みついたら狙うはギブアップ技のスリーパーホールドだろう。前半面では体力を一気に減らす技だ。しかし後半では減りが少ない(すぐにはずされてしまう)ので、戦法を変えてみよう。



やっぱりこれは強力だね!

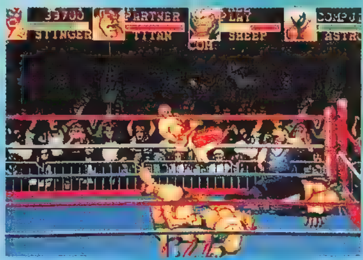
戦法としては、相手をロープに振ってからスクリューダイビングが強力だ。これも体力を減らせるので、後半はこれがいいぞ。

味方CPUのタイタンは強力だ。ハガーより強く感じるのは気のせいだろうか(キャラごとの相性でも?)。



ロープに振ったら、すぐにゴー!

タイタンを盾にして、自分はコーナーアピールをする戦法もとれる。ただ、タイタンが負けることもあるので注意してほしい。



助けに行くなら、これが一番いいぞ。

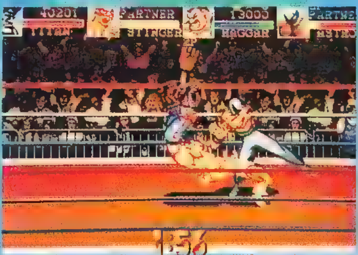
スティンガーとしては、フォローにとても行きやすいキャラだ。フォローに行くならばジャンプアタックがお薦めだ。一気に近づけるし、妨害されにくいからだ。

### 対戦の勧め

対戦でも、このコンビは強力だ。やはり、スティンガーの足の速さはいやなものらしい。

逆にタイタンを自分で使い、スティンガーをCPUにするのも手だ。

CPUスティンガーは意外な実力を持っている。対戦でCPUスティンガーVS2P&CPUという、1対2の状況で2人をギブアップさせて勝ったこともあるほどだ。



CPUスティンガーの恐怖…。

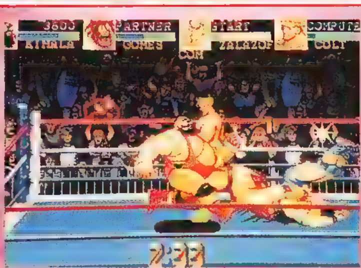
しかし、CPUスティンガーは対戦でハメられる恐れがあるので注意。気がつくとリング上から消えていることもあるぞ。

## DONのお薦めコンビ キマラ(1P) & ゴメス(CPU) (フリークでも可笑)



### 対CPU戦 思考力ゼロパワーで押せ!

このコンビの特徴は、あまり強くはないもののそのアクションが最高にイカスという点にある。本当はプレイヤーキャラをゴメスでいくのが本道だが、勝つためにここは心を鬼にしてキマラでいこう、せっかく使えるんだしね。



やっぱり笑いをとるならこの2人に決まりだ。

### 戦術その1・反則も見つからなければテクニック

キマラは相手を後ろからつかむことによって反則の首しめ攻撃(アイテムひも使用)を行う。ゴメスには悪いが敵チームの注意をゴメスに集中させて(早い話が逃げまくる)自分はとにかく相手の後ろにまわりこんでいくのだ。うまくまわりこめばもうキマラのショータイム、ばりばり首をしめまくろう。でも殺さないようにね。



首をこうキュッとしめる、ニワトリと同じ要領ね。

### 戦術その2・敵チームを毒霧のエジキにしてやれ!



毒霧出しまくり、もうだれもキマラを止められない。

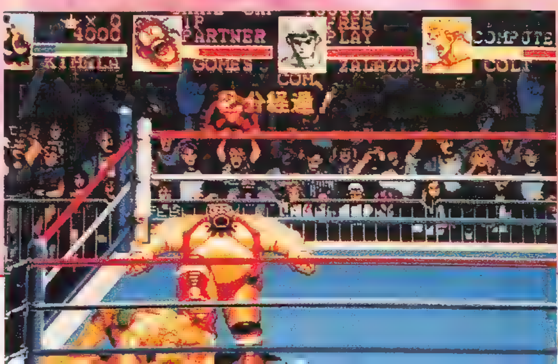
キマラの毒霧はリング中央で出すと広範囲を攻撃できるうえに味方には当たらない。これを利用して毒霧を出しまくって相手2人の体力をバリバリ削っていこう。これだけでも先に進めるぞ。

### 戦術その3・ゴメスを守りぬけ!

このゲームではフォールorギブアップがきまらないかぎり負けることはない。ってことはゴメスがフォールされそうになったらすぐ助けてやれば彼はずっとこちらのために闘ってくれるのだ。

ただしギブアップ技には要注意、タイタンやスティンガー、シープには気をつけよう。

これらの技には対戦でも使える、対戦時はターゲットをうまくしぼって闘おう。



あぶな〜い!保身のためにゴメスを助けるキマラ。

## N.Oのお薦めコンビ アストロ&ハガー（CPU）



### 団体の枠を超えた最強タッグ!!

チームバトルロイヤルをプレイするのに勝ち進みやすいキャラは、アストロ&ハガーの2人で決まりだ。

では、このタッグを選んだ理由から話に入ろう。

アストロの最大の強みは、その長い足のリーチにある。そのへんのキャラなら、遠めからガシガシ蹴るだけで相手のスタミナを大幅に奪える。ダッシュのボディプレスや大車輪キックも使い勝手がいい。

つぎに、CPUパートナーとしてハガーを選んだが、全キャラの中でも一番頼りになるパートナーと見た。

彼は、攻撃力、防御力の相方に秀れており、必殺技のスクリューパイルドライバーも多くかけてくれる。

そして、自キャラがフォールされたときも、フォローに来てくれる。そのへんの、自分だけ暴れまくって、パートナーが危機でも知らんぷりしてるキャラとはわけがちがうぞ!!

そして、マイキャラをアストロ、パートナーをハガーにする利点として、この2人と闘わずに進むことが挙げられる。これもかなり大きいよね。



頼りになるぞ。ハガーは義理人情に厚いのだ（？）。



長いリーチで相手を寄せつけないアストロ。

### パワーで押し、ねじふせる!!

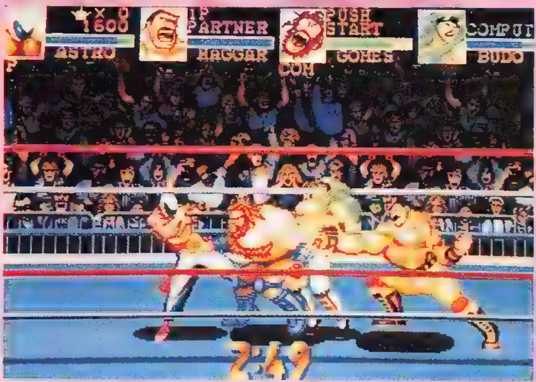
では、闘い方に触れよう。

まず、この組み合わせに限ったことではないが、アストロ&ハガーコンビはパートナーが力押しのタイプ。ハガーに攻撃の主導権をゆだね、アストロはハガーの援護に回るという戦法が有効。

そして隙あらば、相手2人ともハガーとアストロではさんで、タコ殴りにしてやろう。

もちろん、ハガーも負けそうになることもある。こういうときは、ちゃんとフォローしに行くこと!!

相手のうしろからつかみに行く戦法も有効。つかめたらピラミッドクラッシュだ!!

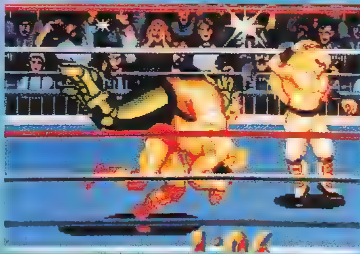


ハガーとアストロで相手チーム2人をはさみこんで叩きのめせ!!

## かるのお薦めコンビ コルト（1P）&ブドー（CPU）



コルトのいいところは、必殺技サンセットスプラッシュ（以下サン）がカッコよく、非常に気持ちいい、という点だ。他にも相手チームのCPUキャラをロープ際で捕まえて、ソニックフィストはめ（以下ソニはめ）で一気にかたづけてしまえるところも実戦的でいい。



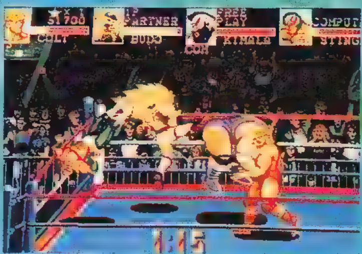
サンは気持ちよく格好いいだけではなく、コマンドが簡単で実は威力もデカイ。

え？それならザラゾフでもいいだろうって？…そこはやはり好みの問題になってくる。僕はザラゾフが嫌いだからコルトを使っているだけだけど、強いてまともな理由を挙げると、立ちのキックがコルトのほうが使い勝手がいいってトコかな？

相棒にブドーを選んだのは、そのこざかしい動きを買ってのこと。ブドーはスティンガーと同じで通常技（離れ技）が強く、CPUブドーはその特徴を生かして暴れ回ってくれるからだ。



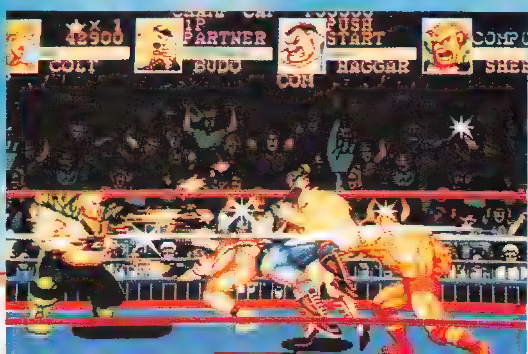
この技だね。でもタッグマッチではあまり使わないんだけどね。



敵にまわすと近よれなくて手におえない、CPUブドー。相棒にすると心づよい。

### さぁてと、実際にはどう闘うかな？

CPUチームとの対戦の場合は基本パターンが通じるので、自分は軸ずらししドロップキックをやってればいい。それと相棒のブドーが暴れてくれてるので、その後ろからドロップキックを出しているのも有効な戦法といえる。〝後ろからドロップキック〟の代わりに〝後ろからソニック〟でもOKだ。



ブドーに隠れてソニックフィスト。ちょこちょこだして近づいていく。

前述の戦法で相手チームをロープ際まで追い込んだなら、なんとかつかんで〝ソニはめ〟にもちこもう。このとき相手チームの1人が漏れないように、ブドーと縦に並ぶようにフォーメーションをとるのだ。

人&CPUチームとの対戦では、〝後ろからドロップ〟と〝後ろからソニック〟に集中し、〝人〟を狙っていこう。追い込んだときは迷わずソニはめ。

CPUでシープやスティンガーが出てきたら、起き上がりを投げてハメてしまう〝サンはめ〟で一気に倒してしまい、気分爽快になろう。

とにかくサンは気持ちいい。君も迷わずコルトを選ぼう!!

# 戦国エース
## ふたりだけのひ・み・つ

——2P同時プレイエンディング集——
# 「有り金全部」

キャラクターの組み合わせで23通りの展開をみせる戦国絵巻、君はいくつ知ってるかな?

担当：RIK君

©1993 彩京



「終わったな、ついに……」
「うむ！」
「なぁ御坊……これからは、あ…兄貴って呼んでもいいかな!?」
「ん!?兄貴か、悪くないな。さっそく呼んでみな！」

「あ、兄貴ィ——っ!!」
「おぉう！ アイ——ンッ!!」

おうりゃあーっ

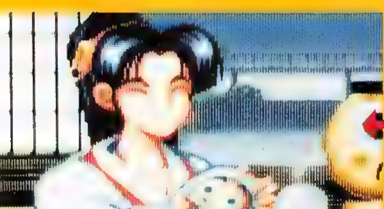



3年で全宇宙を、
その支配下に治めたという。

## クイズです
### 第1問




### 第2問
### この子だれの子？



← ヒント

## 第9話「燃える想い」



「お、お姉さま、待って！」

「きゃあ——っ！
お姉さまあぁ——っ!!」

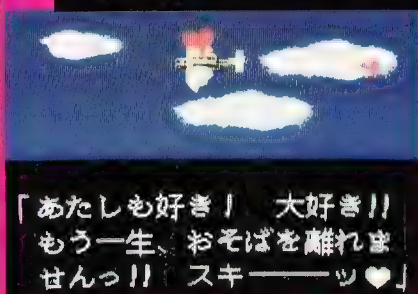
「こ、こより——っ!!」



「かわいそうに……
あの爆発じゃ助からない」
「こより……お前なら、私のいいパートナーになれると思ったのに……」
「ホントですか！お姉さまぁ!!」

アラ！ 生きてたの？

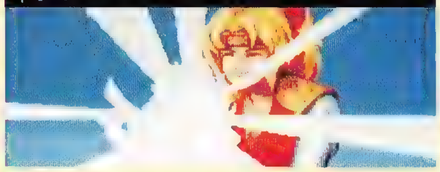



お姉さま♡

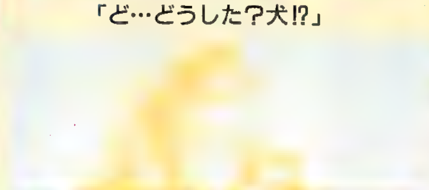
## 第8話「モーフィング・ラブ」

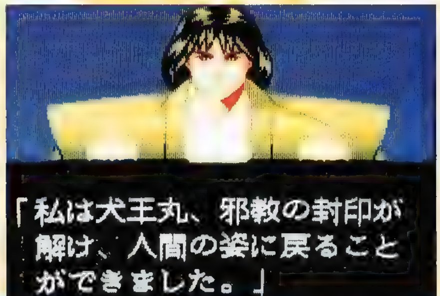


「ワン!?ワオーン!?」
「ど…どうした?犬!?」

変身!!









メデタシ メデタシ!?

奴らは突然やってきた…

# 魔法大作戦



## ゴブリガン グラフィティ



©RAIZING

### ゴブリガン大王






### 残虐！



好き放題に暴れるゴブリガン兵。
村人たちは救世主を待っている。

### 非道!!

こんな老人までも…。ここは地獄だ。
いつまでこういう日々が続くのだろう。



### 牛までも！



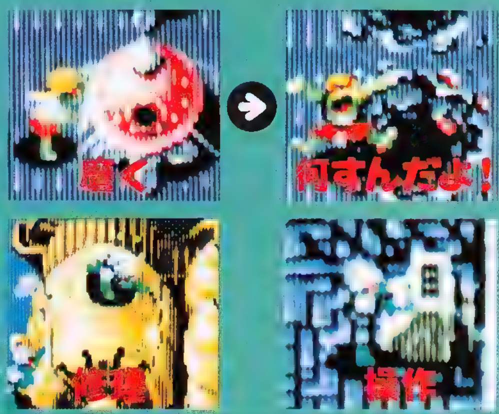
母親を失っておびえる仔牛。
満面に笑みをたたえるゴブリガン兵。
奴らに情けはあるのか？

### 今立ち上がる4人の戦士

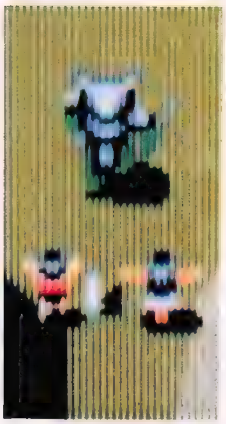


それぞれの出発シーンだ。実に芸が細かい。
気付いてない人も案外多いのでは…。

### 働くゴブリガン兵




### ついに平和が…



*Fin.*

### コロシアムの日常




コロシアムでの観戦は、民衆にとって最高の娯楽だ。今まさにコロシアムは興奮のるつぼ！兵たちの熱狂は最高頂に達している。

### ブリガドゥーン艦橋内



クルーA「ひいい～」
クルーB「か、艦長!!もうダメです！」
艦長「やむをえん。スカルハワードⅢ世、出撃！」

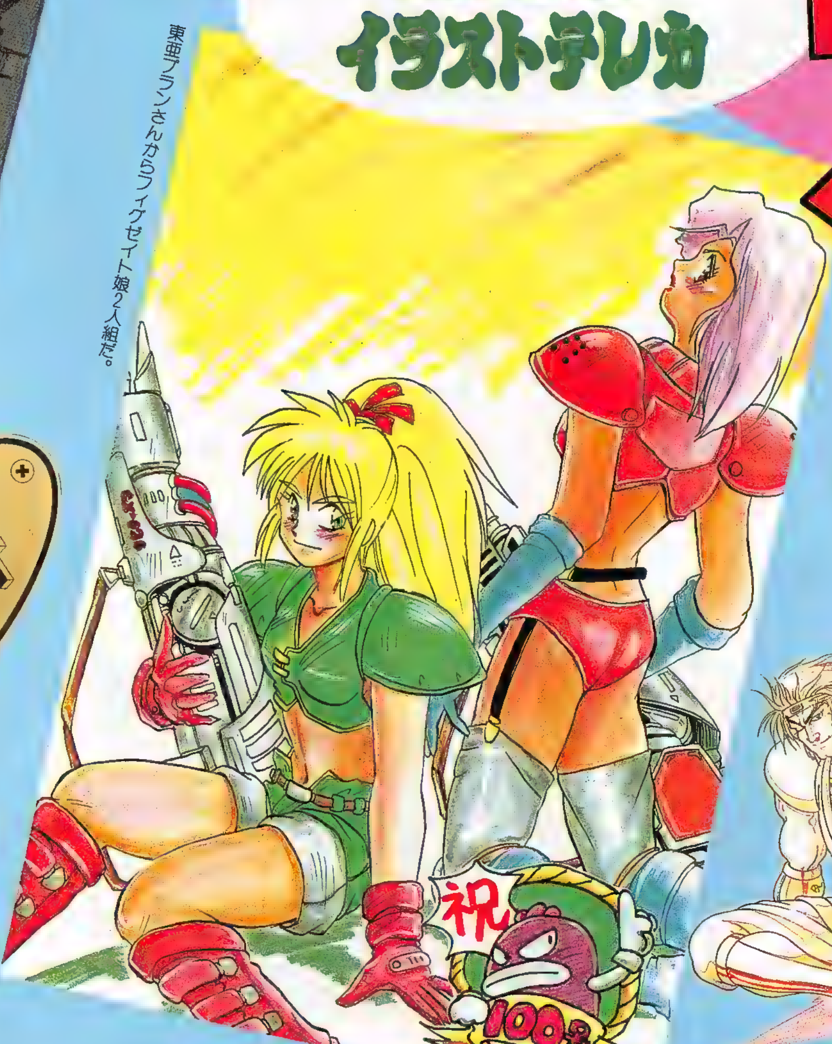
### そしてチッタの手に…



「じっちゃんおみやげだよ～」
一体どうやって運んだんだい。…背景のニワトリの動き、木から飛び立つ鳥の群れは必見。このゲームは細かい部分の凝り方が凄まじいぞ。

# 100号記念 応募者全員プレゼント

## 開発者イラストテレカ




東亜プランさんからフィグゼイト娘2人組だ。

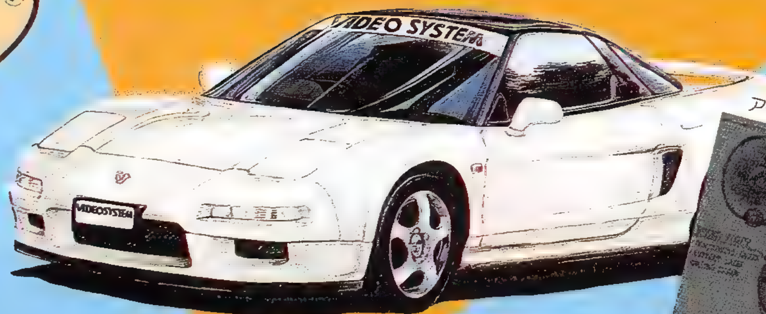




大迫力のデコのファイターズヒストリー。

**これがみなさんのために描かれたイラストだ!
これがテレカになっちゃうのだ!**

**これからまだまだ集まる予定なのだ!!**

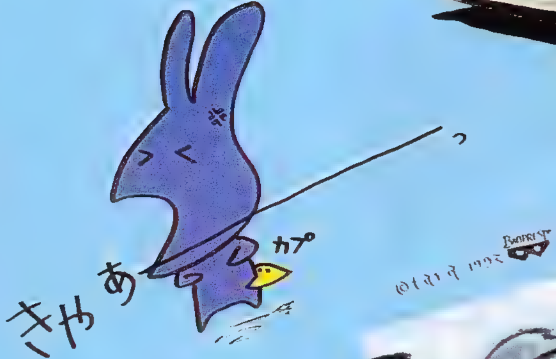



ビデオシステムさんは爆烈クラッシュレース。
もっとイラストを組み合わせちゃうのだ。

アイレムさんらしくマニアックだ。



⇧これが応募券だ!




…しいのだ。




SNK



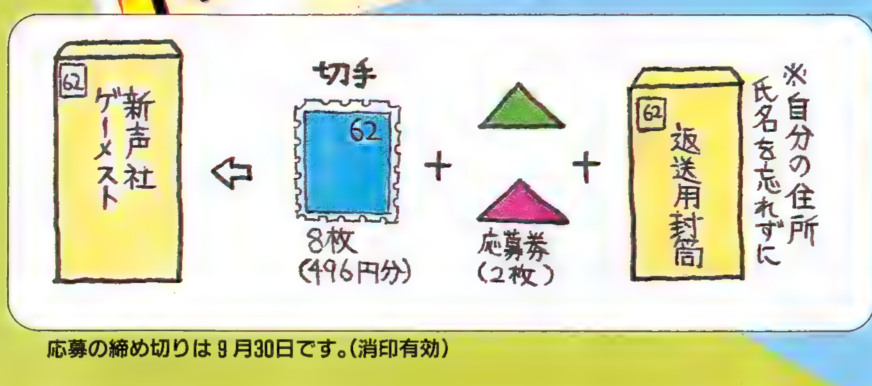

チョーいかしてるぜ!!

## これだけ用意してくれい!

①応募券２枚
ゲーメスト９月号
ワーヒー２増刊号（８月19日発売）
ゲーメスト10月号
上記３冊にはそれぞれ応募券がついています。それを切り取ってください。

②切手496円分（62円切手８枚分）
テレカの発送手数料です。

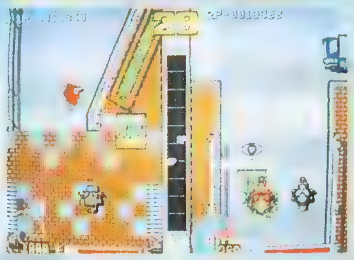
③自分の住所・氏名を書いた62円切手を貼った返送用封筒
テレカを入れる封筒です。自分の名前と住所・郵便番号をしっかり書いてください。



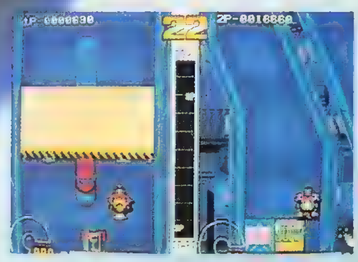

応募の締め切りは９月30日です。（消印有効）

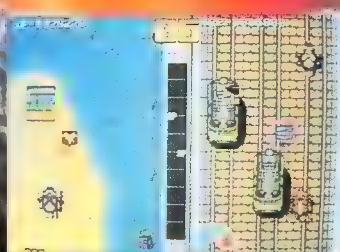
# 近日登場









| ENTRY No. | ENTRY RIDER | ENTRY MACHINE |
|---|---|---|
| 1 | MASKED RIDER NO.1 | CYCLONE |
| 2 | MASKED RIDER NO.2 | NEW CYCLONE |
| 3 | MASKED RIDER V3 | HURRICANE |
| 4 | RIDER-MAN | RIDER-MAN MACHINE |
| 5 | MASKED RIDER X | CRUISER |
| 6 | MASKED RIDER AMAZON | [illegible] |
| 7 | MASKED RIDER STRONGER | [illegible] |
| 8 | MASKED RIDER SUPER 1 | V JET |
| 9 | MASKED RIDER ZX | [illegible] |
| 10 | MASKED RIDER BLACK RX | [illegible] |


BANPRESTO
10人ライダー勢揃い!!
暴走格闘レース
ついに開催!
好きなライダーを選んだら、いよいよレーススタート!スロットル大全開!電光石火の走りとぶっちぎりのバトルテクニックで、蹴散らせ、悪の大軍団!アイテムをとれば、燃料アップ、スピードアップも思いのまま。さあ、栄光のゴールに向かって突き進め!!
白熱の2人同時プレイもOK!!
仮面ライダー倶楽部
バトルレーサー
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5165
©石森プロ・東映
(仮面ライダー倶楽部を使用しています。)
©BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN

# 全人類と愛について語りあう(日本語のみ)

タイトルイラスト:古葉美一
文:坂井肇
文:KAL




## ワールドヒーローズ

SFC　サンソフト　9800円(税別)　8月12日発売予定

気になる移植のできのほうは、ほぼアーケードの1に近い。では、SFCへの移植で付加されたオリジナルの要素をみてみよう。

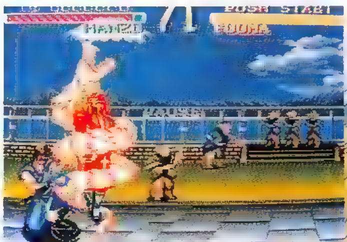
**同キャラ対戦ができる!**

そう、言葉のとおりだ。対戦モードを選ぶと同じキャラを使った対戦ができるのだ。もちろん色違いのキャラを使えるぞ。

そのほかでは、オプションモードで操作系の変更ができる。通常モードではアーケードと同じく、長く押していれば強い攻撃がでるが、変更してモード2にすると、弱パンチ、強パンチ、弱キック、強キック、投げを自分の好みの配置に設定することができる。これで「ワーヒ」やりたいんだけど、あのボタンの使い方が難しくってなぁ」と敬遠していた人も大丈夫だ。

あと、家庭用ではおなじみの難易度設定や、ゲームタイム(10・30・60・99・無制限)までその設定も自由にできるぞ。

**全体的なできばえのほどは…**


昔ながらのワーヒー1感覚でプレイできるのがうれしい。

だいたい1に近いでき…とは先にも述べたとおりだけど、気になる点がないわけでもない。それじゃあ、どのへんが気になる点で、どのへんがいいできなのか、ちょっと書いてみようかな。

まずはグラフィック。これはSFCだからね、心配しなくても平気だよ。次に音。このゲームはBGMが意外と良かったから気になるところだが…さすがにネオ・ジオのハイパーサウンドを完全移植するのは難しいみたい。で、キャラの動きはというと、遊ぶ分には全然気にならないでき。ブロッケンの手足も伸びるし、ラスプーチンのデカ足デカ手、つかみも健在だ。総合してみると、ファンが対戦するにあたっては(もちろん1人用も)、遊んでて特に気になるなんてことはない。

ウリの1つであるデスマッチモードもちゃんと再現されてるので、夏休みを使ってやりこむしかない!(KAL)



見よ!ラスプーチンの有名な「巨大腕」もきちんと再現されているぞ。他の巨大足なども健在。


デスマッチモードだってこのとおり。ワーヒーファンは押さえておこう!!



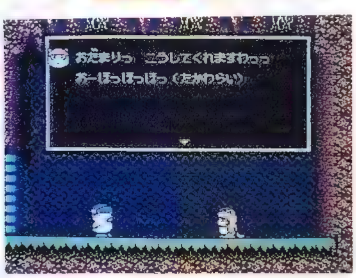
## このゲームのごだいご



**へべれけ　FC　サンソフト　6200円(税別)**

主人公の名はへべ。変なしゃべりかたをするだぴょー。ほーほほほほほと高笑いするおーちゃんやぢぇにふぁーは水中も潜れる仲間が織りなす個性的キャラクターでアクションゲームをする強い麻薬性の毒が盛られているかぴょ。

すでにSFCでの続編が決定している。練られた面の構成やトリックもさることながらゲーム中のメッセージに面白さがある。



ちょっと疲れた時にへべれけをやると落ち着くこともある。



# トリネア

SFC　やのまん　9800円(税別)　8月発売予定

パラレルワールド的に絡み合った別々の時代に生きる3人の主人公の物語が展開していく。ジャンル分けをすれば、アクションRPGで、戦闘はコマンド入力によるものではなく、ヴァーミリオンタイプの純粋にアクションゲームの戦闘で決着をつけるもの。戦闘には、普通のアクションゲームのようにザコとの戦いがあり、要所要所には、ボスとの戦いが待っている。

キャラパターンもありそうなので格闘ゲームのように投げとか必殺技を駆使して闘えるといいなと思うけど、現時点では不明。武器を投げて戦うのは確認している。魔法も使えるようだ。経験を積めば強力になっていくのだろう。

戦闘方式についてはこのくらいにして、RPGの骨格となる、特に気になる世界とストーリーの子細はどうなっているのだろう。主人公3人は、竜との間の子＝少女サラ、英雄だった過去を捨てた王宮騎士＝ホルニッセ、ネオ大江戸警備特殊部隊隊員＝椋。彼女と彼らの生きている時代は異なり、共通することといえば、混沌の力を所有する魔物を倒すという目的のために戦うことになるということくらい。ゲームは3人のキャラクターの誰を選ぶかによってまったく別のストーリーが展開し、物語の佳境へ向かうにしたがいそれぞれが、関連してくるようになっている。3人すべてのゲームをエンドするころには、さらに新たな事実が見えてくるという趣向だ。パッケージデザインの士郎正宗、キャラデザインの桂月いかる、山田雅昭の描くイラストによってさらにイメージが喚起されていく。どんな展開があるのか期待するだろう。

## 士郎正宗の漫画について

雑誌でなく描き下ろし単行本『アップルシード』でデビュー。それがいきなり漫画専門店の売り上げベスト10入りしたことで、日本酒の銘柄かと思われた士郎正宗という名が、一躍カリスマとなる。マニアが思い抱き続けていた格好いい女性キャラクター＆メカを高レベルでクリアした絵柄、かつてなかった描き込みに膨大な情報量。それゆえ読者を絞り込む傾向があるが、メジャー最新作の『攻殻機動隊』ではエロティックシーンのサービスを入れることを忘れていない。今後、最も注目されるSFコミック作家である。　(輝)





選んだキャラクターによって違うストーリーを楽しめる。



ウィンドウに区切られずにメッセージが表示される。



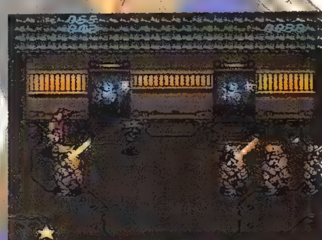
アクション戦闘シーンで魔法を使った攻撃をすることも。



ホルニッセがハリセンを使った攻撃をしているのではない。剣をふるった残像効果である。



でかいキャラということは、ボスとの戦いのようだ。桜吹雪が目に入った。



椋の舞台となるネオ大江戸。女湯がある。もしかして、いや、PCじゃないからダメだろう。

# アルバートオデッセイ

SFC　サンソフト　9600円(税別)　発売中

戦闘方式にシミュレーションの要素を取り入れたRPGには、MDの『シャイニングフォース』やSFCの『伝説のオウガバトル』などがあげられる。ゲーム性としては、本格的戦略シミュレーションとなんら変わらない、移動によるユニットの隊形の重要性、そのものずばり、移動が戦いのメインになっている。RPGが広く一般的に受け入れられているとはいえ、なにもジャンルをRPGとうたわなくてもシミュレーションと言い切っていいのではないかと思うのだが。ユニットが進化するという設定は多分にRPG的要素ではあるが、シミュレーションゲームでも普遍化してきているようだし。

アルバートオデッセイの場合、移動中に地形が回転したり拡大したりと視覚的効果がテンポよく取り込まれているためフラストレーションなくプレイできる。デフォルメキャラには賛否両論あるだろうが、かっこよさを取るか可愛さを取るかということだ。ストーリーに新鮮味がないのが残念だが、シミュレーションの面白さを手軽に楽しめる。





3D視点の移動画面。回転拡大縮小機能を使った奥行きのある美しさがある。




セリフがウィンドウではなくふきだしみたいに表示される。

# 街の攻略

**酒場**　大物編　ドライマティニーのオリーブを食べるかどうかは、研究編で考察するとして、一目おかれるような酒の飲みかたをマスターしよう。基本行動の根底には、理解不能な行動をとることにあると覚えておこう。

具体的には、一気に飲み干すこと。しゃべりすぎないこと。けっして酔わないことである。できれば、飢えた目つきで時々天井を睨みつけること。以上。酔わないためには、酔えないくらいの重大な用件や心配事を抱えておけばいい。例えば、急性アルコール中毒を患っておくとか、アイロンをつけっぱなしにしているとか。それでもダメなときはトイレで素早く吐く。練習すれば、指を入れなくても簡単に吐けるようになる。初心者は箸を使ってみよう。

未成年も酒に溺れないように今から心の準備をしておこう。ポイントは、足のつかないくらい深い酒樽では無理に泳がないこと。なお、皮膚にアルコールを塗って赤くなるようなら飲めない体質だ。

# 最速ニュース

あっさてー。超速いニュースをお届けする時間です。

MDのダッシュは、『ストリートファイターIIダッシュプラス』と正式名称を変更し、24メガの容量で9月に発売されるようです。最後のプラスは、新しい要素をダッシュに加味するという意味。スピードだけでなく、各キャラの色を自由に設定できたりするのでしょうか？詳しいことは知りません。

PCのCD-ROM用の16メガD-RAMカードが年末に約1万2800円で発売される。この余裕のあるメモリー空間を生かした1作目は、SNKの『餓狼伝説2』。引き続き『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』がラインナップしている。ハドソンの発表会では、SNKとの技術的協力体制に期待が高まっていた。

データム・ポリスターから11月発売予定のSFCのパズルゲーム『キーパー』は、同時期にアーケード版も他社から発売されるかもしれない。

以上ニュースを終わります。この後は、朝の連続猟奇事件ドラマ。ごきげんよーです。



ネオ・ジオではなくPCのCDの画面。そのままってかんじ。

# レゲ尾のレゲー

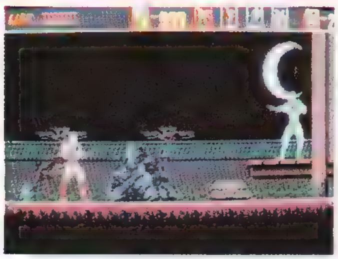
ザ・スーパー忍　MD　セガ

レゲーと呼ぶには、まだ新しいと感じる部分もあるけれど、すでになつかしいゲームになりつつあるので紹介する。その後発売もされた、4本ゲームが入ったクラシックの中の1つとして知っている人もいるだろう。

一時期品切れになり、その後再出荷されたのは海外バージョンだったこともある。

海外バージョンでは、敵ボスに若干変更がありゴジラっぽいのがシーボーズぽくなったりバットマンぽいのがデビルマンぽくなっている。アクションゲームファンに限らずプレイしてほしい。（レゲ尾）

なおオプション画面で、くないの数を00にしたまましばらく待っていると∞（無限大）になって、くないが使いほうだいになります。このような役に立つ大道芸は便利ですね。この芸を使ってラストのボスを時間内に倒してしまってください。バッドエンディングは悲しいですから。



2段ジャンプが非常にカッコイイ。続編を制作中らしい。

# 飛鳥のご家庭アイランド

## クイズ　ゲームはな〜に☞

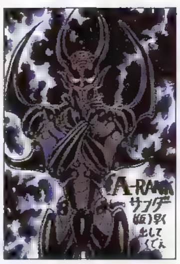
右のイラストは、何のゲームが題材になっているでしょう？正しいと思われるゲーム名を書いてハガキで応募してね。クイズの正解者の中から抽選で5名の方にコンスポテレカをプレゼントします。ふるって応募してくださいね。

前々号の正解は、星のカービィでした。

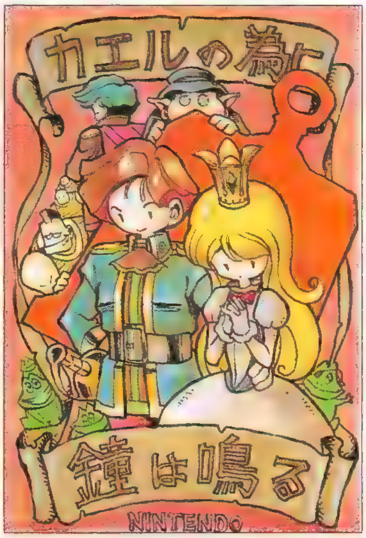





▶（熊本県　伊倉すじ子さん）あこういうオシャレな感じもグーよ。うん。



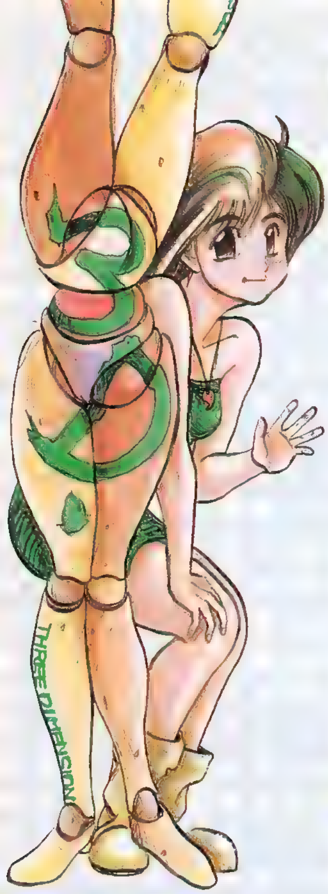
▶（埼玉県　田園要塞くん）渋い！渋すぎるぞ要塞くん!!かっちえー。




▶（茨城県　キリンくん）あこのゲームむちゃくちゃ面白いのよね。おすすめ！

当コーナーに採用された方には、もれなくコンスポテレカをプレゼントします！






# パテ子の 3D 読者投稿傑作選!!!

塩原パテヲ

ギャルズアイランド2以来の出番だけど、みんな、覚えてくれたかな?パテ子です。「いい作品ができたら送ってね」と随時作品募集をしていたんだけど、「いい作品」がたまってきたんで掲載しちゃいます。今回はストⅡばっかだけど、他の作品も受け付けてるからね。じゃ、チビノワ食べながらまってまーす。♪チョッチョッ直径10ミリ、ハッハッ半径5ミリ…。

そうそう、個人的にダークエッジのガライアスとか、ガイアポリスのエレイン=シーとかがいいな♡

じゃ、またねーっ。









（◎福島県　星　泰斗君）
今回イチ押しの春麗。美形ですね。衣装もパールカラーでとてもキレイ。以下は製作者からのコメントです。
㊟これからフィギュアを作る方々へ。まず、全体のバランスが一番大事です。また、絵を描く場合にもいえますが、骨格や筋肉の勉強をすれば、ワンランク上の作品が作れると思います。



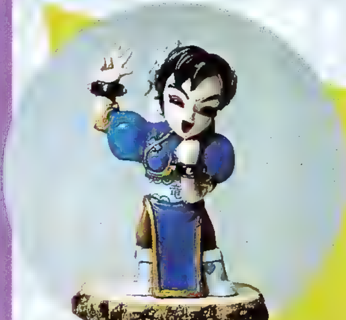


（◎千葉県　楠山　直樹君）
最後はストⅡ男キャラ3連発ね。こちらも、ガイルが1作目、バルログが2作目ということで、みんなうまいですね。パテ子なんか初めて作った作品なんかグニャグニャドロドロで何がなんだかさっぱりわけわかりませんでした。
㊟私のサークルでは、まだフィギュアを作りはじめたばかりなので、あまり作品がありませんが、カラーの写真ができたので早速送ります。





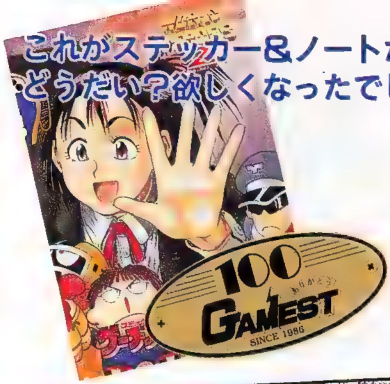
（◎埼玉県　じょりろ君）
こちらは百裂春麗。以前㋘屋に、「初めて製作したんです」っていって持ってきてくれたあと、2回改修したそーです。顔がずいぶん大人っぽくなってますね。
㊟材質はファンドとエポパテで、スケールは1/8です。ブーツのひもと金色の模様には頭をいためました。なお、同スケールで隆・拳も作ってあります。



（◎神奈川県　オールマイティ代表國井　丈弘君）
ディフルメ春麗ですね。帯の「麗」の文字やクツのハートがかわいいですね。飾り台もいいね。
㊟これは、3Dコーナー用に作りおこしたもので、紙ねんどで造型し、ヤスリで磨く、という方法で製作しました。読者諸氏の可愛い、または小憎らしい春麗が再現できたか心配です。

# GAMEST 読者サービス部

ありがと～!!みなさんのおかげでゲーメストも次号でついに100号を迎えます。そこで読者サービス部では、今月号から100号記念月間として、怒濤の新製品ラッシュに、魅惑の特典などを用意しているのだ!! さらに今月号に付いているハガキを見てくれぃ！君の考えたグッズが商品化されるかも？こちらの企画も応募者の中から抽選でプレゼントがあるぞ！
100号記念商品を１つでも買って、ほかの商品と合わせて3000円以上買うと、カッコイイステッカー&WH2ノートがもらえるというわけだ。
ふむ、これは買わない手はない、ということだな。







100号記念商品
これが雑君のNEWグッズ
WH2歌舞伎者Tシャツだ
[2500円 GA-3 送料360円]

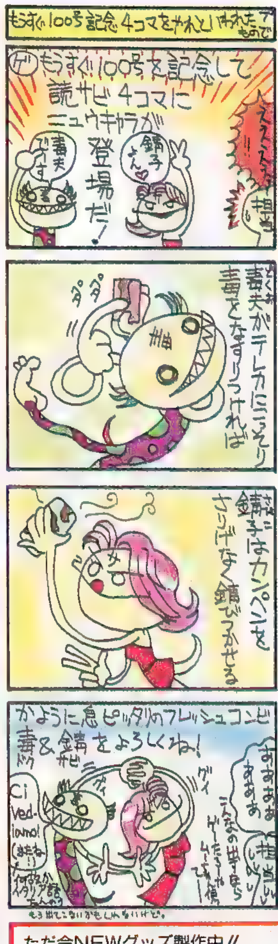



100号記念商品
## 餓狼伝説２下敷きセット
下敷きセット＋特製ファイル
[3800円　SS-21]　送料600円




100号記念商品
## 餓狼伝説2オリジナルキャップ
[送料込み3800円（本体3000円）SS-22]
注：この商品は単品発送となりますので、他の商品とは別に送料がかかります。

100号記念商品を買うと、とっても良いことがあるのです。
餓狼2帽子（限定300個）、餓狼2下敷きセット、ワーヒー2ビデオ、ワーヒー2歌舞伎者Tシャツ、コミゲNEWテレカ４枚、アニメ餓狼伝説テレカ4枚、ギャルアイ2NEWテレカ3枚、織倉HW娘テレカ、大張増刊記念テレカ、以上のいずれかの商品１つを含んだ、サービス部へのご注文の合計金額3000円以上お買い上げのお客様に、もれなく100号記念ロゴステッカー&ノートをプレゼント／さらにその100号記念商品を買ってくれた人の中から抽選で100名様に100号記念Tシャツをプレゼントなのです。なお、期間は93年9月30日消印有効までとさせていただきます。

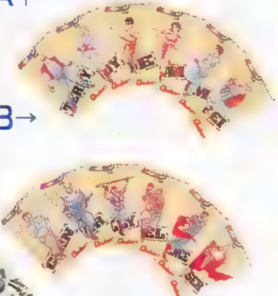



ただ今NEWグッズ製作中!!
織倉WH2下敷き、雑君WH2マグカップ、大張舞等身大ポスター、藤原WH2Tシャツ、餓狼2カレンダー、WH2カレンダー、以下制作進行中ですので、お楽しみにしていてくださいネ。

## ゲーメスト オリジナルビデオ
送料サービス



餓狼伝説2テレカセットA↑
テレカ12枚（画面合成）
[1万5000円　SS-15]



餓狼伝説2テレカセットB→
テレカ12枚（イラスト）
[1万5000円　SS-20]



ダッシュ最強テレカセット↑
テレカ12枚（イラスト）
[1万5000円　C-15]

## スペシャル テレカセット
送料360円



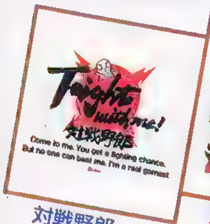

餓狼伝説2
[6000円 GV-2]
付録：舞さま扇子



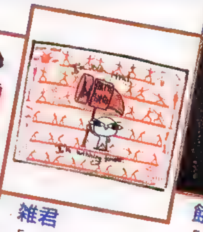

100号記念商品
## Wヒーローズ2
[6000円 GV-3]
付録：雑君キャラシート

緊急情報! サムライスピリッツがビデオ化決定!! くわしくは次号で。

# 暑い夏はこれで乗りきれ！ゲーメストTシャツだ!!
サイズはフリーサイズです　送料360円


対戦野郎
[2300円　W-6]


餓狼伝説
[2300円　W-7]


雑君
[2300円　W-10]


餓狼伝説2ロゴ
[2500円　W-11]


MONDO東
[2500円　SS-10]

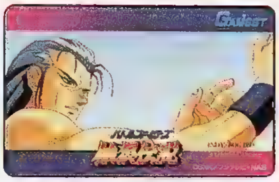

MONDOアンディ
[2500円　SS-9]

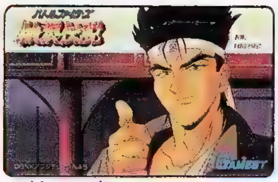

MONDOテリー
[2500円　SS8]

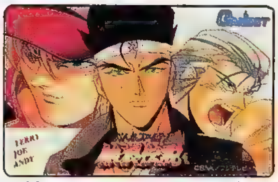
このワクの中の商品も、100号記念商品です。

あの餓狼伝説アニメがビデオになるぞ!!そしたらこのアニメテレカも一緒に買うしかないのだ！

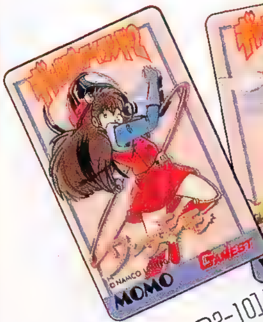

バトルテリー
[1300円　SS-16]


バトルアンディ
[1300円　SS-17]


バトル東
[1300円　SS-18]

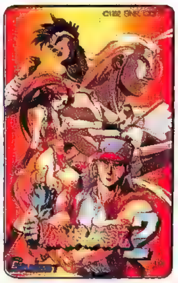

バトルファイターズ
[1300円　SS-19]

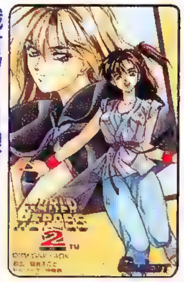
ギャル2NEWテレカ参上!!


モモ
[1200円　G2-10]


ワルキューレ
[1200円　G2-9]


アテナ
[1200円　G2-8]


大張・餓狼伝説2
[1300円　GS-3]


織倉W・H娘
[1300円　GA-2]

これがコミゲのNEWテレカだ


池上遼一
[1300円 CG-8]


大張正己
[1300円 CG-9]


皆川亮二
[1300円 CG-10]


天獅子悦也
[1300円 CG-11]


ストⅡカンペン
[600円　C-7]
送料1個250円
2個以上360円


ダッシュカンペン
[700円　C-21]
送料1個250円
2個以上360円


餓狼伝説2カンペン
[700円　SS-4]
送料1個250円
2個以上360円

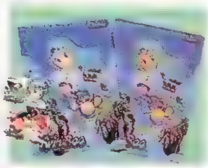

ストⅡニューアイテムセット
下敷き＋テレカ2点＋おまけノート
[2200円　SN-1]
送料1セット250円
2セット以上500円


ストⅡステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き＋カンペン＋おまけノート
[1100円　SC-1]
送料1セット360円
2セット以上500円


餓狼伝説2
ステイショナリーセット
レポートパッド＋下敷き＋カンペン＋おまけノート
[1250円　SS-7]
送料1セット360円
2セット以上500円


オリジナルテレカケース
[1000円　G-4]
送料2冊まで250円
3冊以上360円
(24枚収納できます)


オリジナルキャップ
[送料込み3800円（本体3000円）W-8]
＊色は黒と白があるので欲しい色を書いてください。
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので他の商品とは別に送料がかかります。


ツインビーセット
下敷き＋テレカ2点＋おまけノート
[2200円　K-5]
送料1セット250円
2セット以上500円


ダッシュカンペンセット
下敷き＋レポートパッド＋カンペン＋おまけノート
[1250円　SC-3]
送料1セット360円
2セット以上500円


NEWバインダー
[1200円　B-2]
送料何冊でも600円


ゲーメストバインダー
[800円　B-1]
送料何冊でも600円

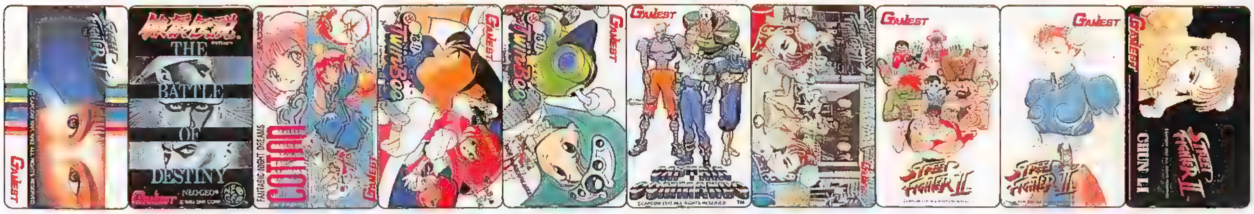

オリジナルマグカップ
[送料込み1600円（本体800円）G-7]
注：この商品は破損予防のために単品発送となりますので他の商品とは別に送料がかかります。


ストⅡ最強下敷きセット
下敷き12枚＋特製ファイル
[3800円　C-12]
送料600円

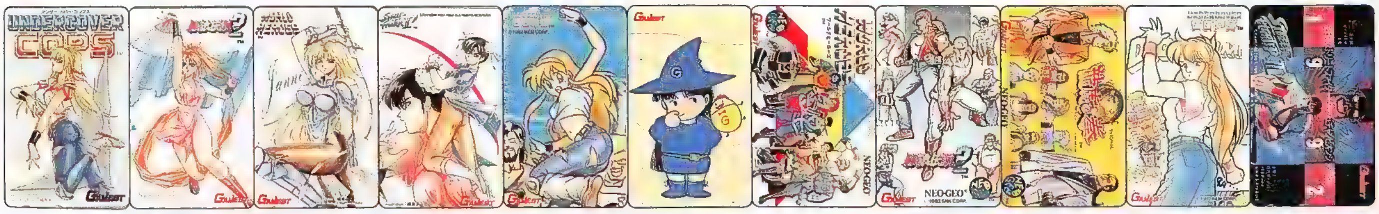
コミックスが通販できるようになりました。
★餓狼伝説・LEO ADVER［980円 GM-1］送料310円
★アンダーカバーコップス・古葉美一［980円 GM-2］送料310円

コミゲのNEWコミックスが登場だ!!
くわしくはP.60～61を見てくださいネ。

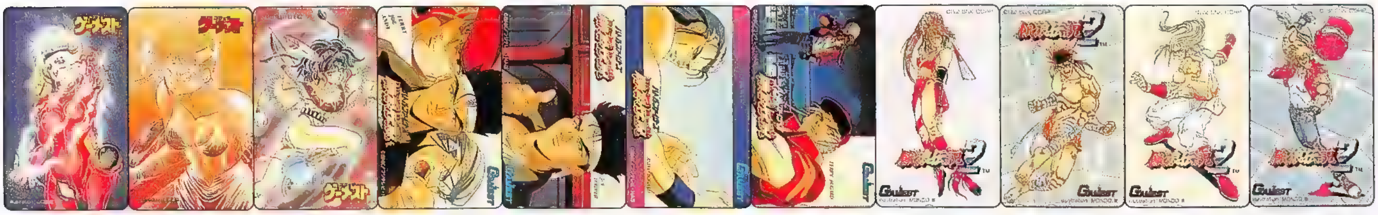
## テレホンカード
送料サービス



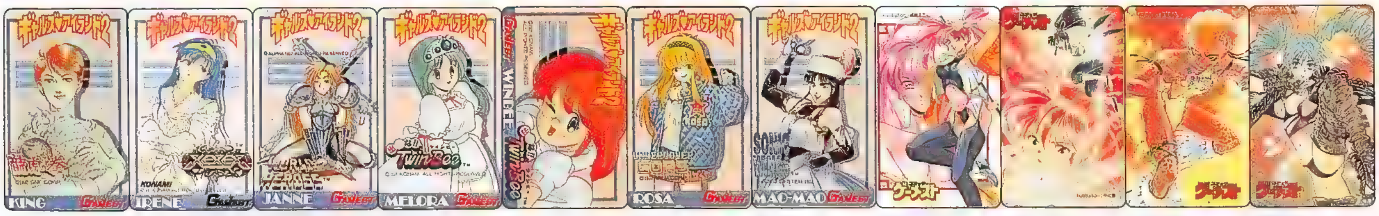
見つめて春麗 [1200円 C-19]
餓狼伝説 [1000円 SS-1]
コットン [1000円 S-1]
ツインビー・B [1000円 K-4]
ツインビー・A [1000円 K-1]
キャプコマ [1000円 C-14]
春麗ダッシュ [1000円 C-16]
オリジナルストII [1000円 C-10]
オリジナル春麗 [1000円 C-9]
春麗 [1000円 C-8]



織倉・ローザ [1300円 GI-2]
織倉・舞 [1300円 GS-1]
織倉・ジャンヌ [1300円 GA-1]
織倉・春麗 [1300円 GC-1]
古葉・ローザ [1300円 GI-1]
むーちゃん [1200円 G-9]
W・ヒーローズ [1200円 A-1]
餓狼伝説2 [1200円 SS-3]
龍虎の拳 [1200円 SS-2]
UCC [1200円 I-1]
ダッシュ大会記念 [1200円 G-5]

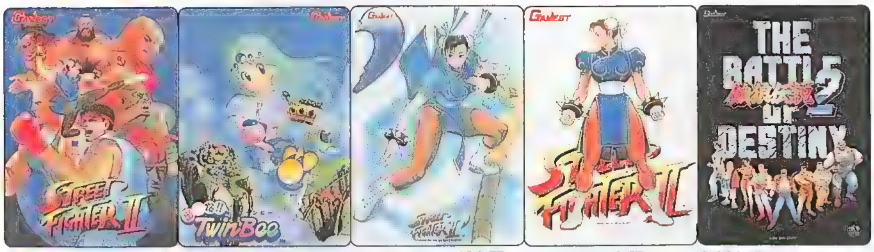


山口譲司 [1300円 CG-3]
真鍋譲治 [1300円 CG-2]
克 亜樹 [1300円 CG-1]
バトルファイターズ [1300円 SS-19]
バトル東 [1300円 SS-18]
バトルアンディ [1300円 SS-17]
バトルテリー [1300円 SS-16]
MONDO舞 [1300円 SS-14]
MONDO東 [1300円 SS-13]
MONDOアンディ [1300円 SS-12]
MONDOテリー [1300円 SS-11]



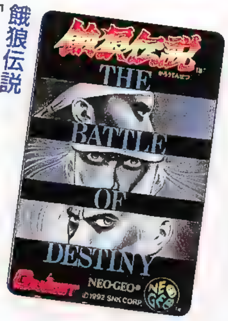
キング [1200円 G2-7]
イレーネ [1200円 G2-6]
ジャンヌ [1200円 G2-5]
メローラ [1200円 G2-4]
ウィンビー [1200円 G2-3]
ローザ [1200円 G2-2]
真央 まお [1200円 G2-1]
織倉まこと [1300円 CG-7]
中垣 慶 [1300円 CG-6]
柴田昌弘 [1300円 CG-5]
原口清志 [1300円 CG-4]

## 下敷き
送料1枚175円
2枚以上250円



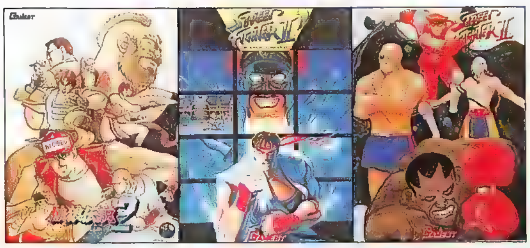
ストII [250円 C-6]
出たな！ツインビー [280円 K-2]
ファイティング春麗 [280円 C-18]
オリジナル春麗 [280円 C-11]
餓狼伝説2 [280円 SS-5]

## 今月のお薦めテレカ



餓狼伝説 [1000円 SS-1]

## レポートパッド
送料1冊250円
2冊以上360円



餓狼伝説2 レポートパッド [350円 SS-6]
ダッシュ レポートパッド [350円 C-20]
ストII レポートパッド [300円 C-5]

グラディウステレカセット
テレカ5枚＋特製ケース＋おまけノート 送料400円
[6000円 K-6]

アイレムトランプ
送料1個250円 2個以上360円
アンダーカバーコップス
[980円 I-2]
R-TYPE II
[980円 I-3]
大工の源さん
[980円 I-4]

ストIIカードゲーム
（1～12人用）送料360円
[1500円 CO-5]

ダッシュカードゲーム
（1～12人用）送料360円
[980円 CO-11]

ダッシュジグソーパズル
送料 各600円
華麗なる闘い（300ピース）
[1400円 CO-7]
格闘王（300ピース）
[1400円 CO-8]

闘いの宿命（500ピース）
[2000円 CO-9]
世界最強（1000ピース）
[3000円 CO-10]

下敷き
送料1枚175円 2枚以上250円
ストライダー飛竜
[250円 C-1]
パロディウスだ！燃ゆる帝都編
[250円 P-1]
パロディウスだ！摩天楼の危機編
[250円 P-2]

ファイナルファイト下敷きがついに完売しました。買ってくれた人ありがとう。

# 読者サービス部 VIDEO & CD インフォメーション

by ずるずる




家で大きな音が出せないので車の中でCDを思いきり聴いている私。でもボロ車ボロカーステでは限界がある。最近のVGMって音がすごくよくなったからちよっとつらい。新車が欲しいよーん！

## 月間 TOP10 6/1〜6/30㋟屋集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビデオベスト9 | 1位 | — | 263 | 餓狼伝説２ー奥技伝承編ー | V-67 | 4800円 |
| | 2位 | 1 | 115 | 餓狼伝説２ー新たなる闘いー | GV-2 | 6000円 |
| | 3位 | 2 | 14 | 龍虎の拳 | V-66 | 4800円 |
| | 4位 | 4 | 12 | ファイナルファイト | GV-1 | 7800円 |
| | 4位 | 3 | 12 | ストリートファイターIIダッシュ究極奥技編 | V-64 | 4800円 |
| | 6位 | — | 9 | ストリートファイター | V-7 | 3378円 |
| | 7位 | 8 | 7 | グラディウスIII | V-48 | 6500円 |
| | 7位 | — | 7 | 出たな！ツインビー | V−60 | 6000円 |
| | 7位 | — | 7 | 麻雀ギャルズグラフィティVol.２ | V-33 | 2884円 |
| CDベスト10 | 1位 | — | 316 | ワールドヒーローズ２ | 01234 | 1500円 |
| | 2位 | — | 92 | ファイターズヒストリー | 01235 | 1500円 |
| | 3位 | 2 | 43 | 餓狼伝説２ | 01208 | 1500円 |
| | 4位 | — | 40 | PoP'nツインビーグラフィティ | 01233 | 3000円 |
| | 5位 | — | 38 | ナムコサウンドエクスプレスVol.９ | 01230 | 1500円 |
| | 6位 | 1 | 134 | ナイトストライカーコンプリートアルバム | 01224 | 2500円 |
| | 7位 | — | 30 | みつめていいよスーパーリアル麻雀PⅣ | 01236 | 2800円 |
| | 8位 | 7 | 17 | 超兄貴 | 01236 | 2800円 |
| | 8位 | 5 | 17 | ワールドヒーローズ | 01202 | 1500円 |
| | 8位 | 4 | 17 | ソニックウイングス | 01219 | 1500円 |

## 今月の新作情報

### ワールドヒーローズ2の攻略ビデオの登場だ！

この原稿を書いている横で、ワーヒー2攻略ビデオスタッフがビデオの編集のため朝から晩までビデオとにらめっこ。よりベストなものをと何度も何度も見直してはチェックの作業に追われている。

よりベストなものをと何度も何度も見直してはチェックという作業はいつもと変わらないが、今回の作品は、キャラクターが16人も存在するゲーム。収録時は想像を絶する光景が展開されたに違いない。

とにかくこだわる連中だから、攻略はもちろんだが、そのほかにも可能な限りやれることは収録されているはず。いわゆるトレンドなパターンであるとか、連続攻撃、必殺技、そして大道芸！あれれ、1本に入りきるのかなこれ！



ワールドヒーローズ2
定価6000円 60分 VHS
通販番号GV-3
付録は、雑君キャラポップだ。

### コナミが送る'93の夏はこれで決まり！

今年の夏休み、遊びつかれたらこのCDで夏バテの体に喝を入れ、残暑をのりきろう。

さて今回発売されるCDは2枚組。収録されているゲームは「ガイアポリス」「リーサルエンフォーサーズ」「ミスティックウォーリアーズ」だ。

中でも注目はコナミアーケードゲーム初のRPGゲーム「ガイアポリス」。世界観がものをいうので、サウンドも手を抜けない。是非聴こう！



コナミ・アミューズメントサウンズ'93…夏
定価3200円　通販番号01238

## 今月の総評

ビデオとCDのベスト10を見比べてみるとわかるが、売れているソフトのゲーム名が大きく違う。ジャンルによって強いゲームが存在するということだが、両方とも顔を出しているゲームは見ても聴いてもいいということ、そのゲームのパワーがわかるね。

●ビデオ編

今回はポニーのビデオも加わり、さらに餓狼伝説2がぶっちぎりのTOPだ。それだけまだまだ人気が高いということだね。

上位6位までは、なんと全部格闘アクションゲーム。時代を感じちゃうね。



餓狼伝説2
V-67 4800円

それ以下のもので注目されるのは、コナミの激ムズシューティング2作品。基板を買って家でやる人にはいい教材になるだろうね。

●CD編

ドーン！ワールドヒーローズ2がいきなりTOPで登場。これに続いてファイターズヒストリーが2位に入った。最近2位以下に落ちたことのない餓狼伝説2を3位にしてしまった。来月これがどうなるかが注目するところ。

4位以下は最近不動のソフトといったところ。まあだ超兄貴が入ってる(笑)。私も好きだけどね（ドイツのお歌が一番気に入ってる－）。



これが噂の超兄貴！
01236 2800円
何と、みつめていいよと同じ通販番号だ。

## もう手に入らない？ CD&ビデオリスト

現在製造を中止しているCDやビデオがある。そのソフトは、在庫があれば手に入れることはできるが、ないものは返品か再生産待ちとなる。それらをリストにしてみました。

—アポロン—
- ●オリジナルサウンドオブ グラディウス
- ●オリジナルサウンドオブ 沙羅曼蛇
- ●オリジナルサウンドオブ WEC ル・マン24
- ●オリジナルサウンドオブ サイバータンク

—キングレコード—
- ●出たな！ツインビー
- ●XEXEX
- ●MIDI POWER Ver. 1.0
- ●MIDI POWER Ver. 2.0
- ●グラディウスIII（※）

—ポリスター—
- ●見つめていいよ創刊号
- ●見つめていいよ増刊号
- ●TATSUJIN

—ビクター—
- ●ビデオゲームグラフィティ VOL. 1
- ●ビデオゲームグラフィティ VOL. 2
- ●ビデオゲームグラフィティ VOL. 3
- ●ビデオゲームグラフィティ VOL. 4

—東芝EMI—
- ●ストリートファイターII 春麗飛翔伝説

—ポニー—
- ●ゼロウィング
- ●ギャラクシーフォース

（※印…このソフトはビデオ、なお絶版になっています）

今回紹介したものは、今だにサービス部に注文がくるものです。今すぐ欲しい人はちょっと苦労するけど、出かける前に在庫確認をしておくといいだろう。

## 読者サービス部通販お申し込み方法

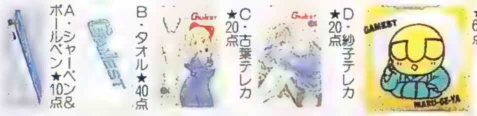
○ゲーメスト読者サービス部の通信販売は、本誌のP94〜95の間に付いている、別紙の郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日ほどかかりますが、地域によっては1カ月ほどお待ちになっていただく場合があります。
　また、CD・ビデオ・LDの新譜以外の商品はすべてを取り寄せになり、お時間がかかりますので、注文なさるまえに読者サービス部までお問い合わせください。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外は、交換・返品を受け付けておりません。
○価格はすべて税込みです。

### 送料

○ビデオ・LD・テレカは送料サービス。
○CD：1枚 ……………………………250円
　2枚（2枚組）・3枚（3枚組）…360円
　4枚以上 ……………………………400円
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
例：むーちゃんテレカ1枚………………0円
　オリジナルテレカケース1冊…………250円
　餓狼伝説2カンペン2セット …360円
　〔以上を一括注文された場合の送料は、360円となります。〕

### ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点差し上げます。
　チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。




A・シャーペン&ボールペン★10点
B・タオル★40点
★C・古葉テレカ 20点
★D・紗子テレカ 20点
★E・クッション 60点

郵便振替口座番号：東京5-98420 ㈱新声社　読者サービス部
お問い合わせ先：03-3293-9326（月〜金：AM10：00〜PM5：00）



ちょーだのれつ。

# 大開店

## 6月26日 (ゲ)屋大阪上六店

### 地下室の新米店員Aの手記

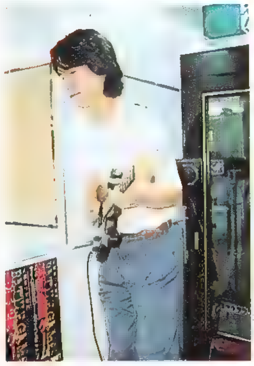
### いきなり盛り沢山 お客さんも盛り沢山 どーもありがとう

6月26日ついに(ゲ)屋の第2号店、大阪上六店が開店した。当日は開店準備できてねー、もうわしゃ知らんぞー状態が開店直前まで続いたのでありました。すでにお店の周りには徹夜組を含む長蛇の列が。うへー、どうやって並んでもらおうか？あー困った、困った、どーしたらええんやー、てな具合でございましたよなあ。

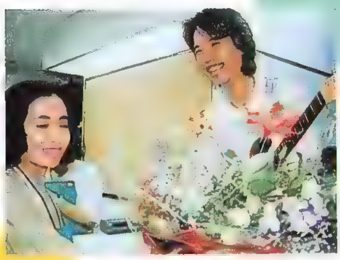
まあ、開店しちゃえばなんとかなるだろう、ゲーメストが何かやると最後にすがりつく言葉はいつも、まあなんとかなるんじゃない？というアレですが、でも今日ばかりはやばいんじゃないか、と実はわたくしは口には出しませんでしたが、思ったのですわ。

古川もとあきさんの渾身のテープカット&ライブで幕開け。おお、こりゃいけるか？しかし、当初は出入り口が一つしかなくて、いったんお店に入ったら、身動きとれなくなって二度と出てこられない団子状態。うへー、こりゃやっぱりだめだー。と思って見てたら、いつの間にか出口ができてて、ちゃんと流れてるじゃないの。おお、さすが、やるうー!だが、このあと餓狼2とターボの大会やるんだよなー。マジっすかーて感じだったよな。まあ、調子合わせてたけどさあ。でも不思議なことにできちゃったんだなあ、これが。これが蓄積、経験値というものでございましょうか？

しっかし、これでやれたのはホントお客さんのマナーのおかげだと思っとります。感謝感謝の開店日でした。



古川節はこの日もさえた。



花束贈呈は(ゲ)屋店員登内嬢。



11時開店でこのときもう10時を回ってた。クレーンゲームをクレーンで吊って喜んでいたのであった。

### 次の土日 早くも イベントの嵐が！

次の土日には、早くもイベントの嵐が来たぞー！マーシャルチャンピオン大会、海底大戦争大会、ワーヒー2大会なのであった。特にワーヒー2大会は東京の(ゲ)屋の上位3人が大阪来襲、大阪大会での上位陣と頂上対決という超豪華版でわたくしの胸は高鳴っちゃってもーどーしょーもない。

そういうわけで今後とも、(ゲ)屋大阪上六店をよろしく!!



海底大戦争の優勝者成川さん。ゴーグルがきまってるぜ（ホントはグラサン）。



餓狼2の10人抜きじゃい。



マーシャルチャンピオンの上位３人。



ワーヒー2東西の雄者6人。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

## 通　信　欄

| 商品番号 | 商　品　名 | 数 | 商品番号 | 商　品　名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | 合計金額 | 円 | |

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

# 払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

| 口座番号 | 東京 | 5 | 98420 |
|---|---|---|---|
| 金額 | 億 千 百 十 万 千 百 十 円 | | |
| 加入者名 | 株式会社 新声社 読者サービス部 | | |

| 料金 | 払込み | 特殊 円 |
|---|---|---|
| 備考 | | |
| 受付局日附印 | | |

払込人住所氏名
※(郵便番号)〔お忘れなく〕
※(おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕
(おところ)〔フリガナ〕
(お電話)〔　—　—　〕

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に ご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。


通常払込料金
加入者負担

払込票

| 口座番号 | 東京 | 5 | 98420 |
|---|---|---|---|
| 加入者名 | 株式会社 新声社 読者サービス部 | | |
| 金額 | 億 千 百 十 万 千 百 十 円 | | |


払込人住所氏名

備考

受付局日附印

# (ゲ)屋 瓦版（かわらばん）


第30号
編集人・塩原パテヲ
(ゲ)屋瓦版
1993年（平成5年）
8月1日(日)


# ありがとう！ゲーメスト100号!! みなさまのおかげでここまできました。(ゲ)屋も感謝の気持ちをこめて、100号記念大感謝ドトーのニューグッズ攻勢だ！

8月は100号記念月間ということで、本誌90頁で紹介されているニューグッズお買い上げの方に、ゲーメストオリジナル100号記念ステッカーとノートをプレゼントしちゃうぞ！今年の夏は連日(ゲ)屋に来るしかないぜ!!

## ■月間イベント

### サムライスピリッツ10人抜きゲーム大会（毎日開催）

(ゲ)屋東京内神田店と大阪上六店で毎日開催します。決勝は8月29日(日)。

### ■100号記念テレカ原画展

ゲーメスト読者のために特別に描き下ろされた開発者の原画が送られてくるぞ。この貴重な原画を(ゲ)屋にて大公開。大阪店で1日〜14日、東京店で16日〜31日まで公開予定。



ファイターズヒストリー大会（6／6）

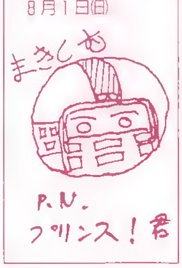
ワーヒー2大会（6／20）

### ■ワールドヒーローズ2増刊発売記念!! キャラ別大会

ワーヒー2ビデオ、もうみんな見てくれたかな。ビデオが大好評で、ついに増刊号まで発売されるのだ。ビデオと増刊号の発売を記念してゲーム大会は7月末から。持ちキャラNo.1を決めるのは君だ！ぜひ来てくれ！

なお、19日(木)には決勝戦を行うのでよろしく。

（日程）
3日(火) ジャンヌ
4日(水) ブロッケン
5日(木) リョウコ
6日(金) エリック
10日(火) マッスルパワー
11日(水) シュラ
12日(木) マッドマン
13日(金) ラスプーチン
17日(火) C・キッド
18日(水) ハンゾウ
19日(木) キャラ別決勝戦

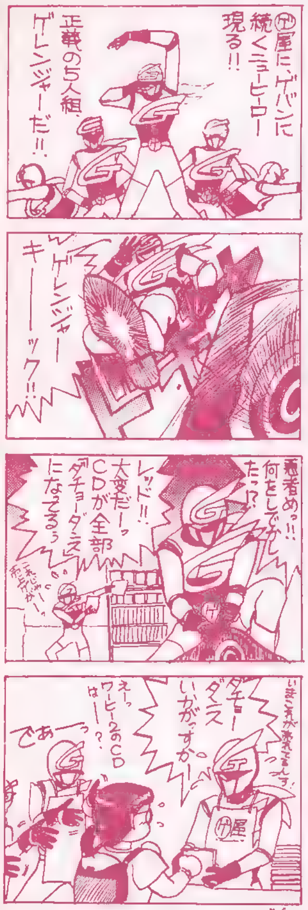




### 同人誌取扱方法変更のお知らせと同人誌発売について

●(ゲ)屋では、同人誌の取扱方法が変更になりました。新方式は、委託販売方式です。詳しいお問い合わせは新声社／加藤・萩原まで。

また、(ゲ)屋に本誌「DOHJINコーナー」の本も取り扱っていきたいと思っています。おたのしみにね!!





7月31日のレオ・アドバ先生のサイン会は都合により中止になりました。ご了承下さい。

## ■8月のイベント情報

| 8月 | (ゲ)屋東京内神田店 | (ゲ)屋大阪上六店 |
|---|---|---|
| 1日(日) | サムライスピリッツ編集部員VS読者対戦大会 いざ尋常に、一本目！ | 機動戦士ガンダム大会 リアルタイプのMSで対戦だ。SDじゃないんだ。 |
| 7日(土) | 格闘家佐竹雅昭サイン会 相変わらず気合満点の彼に会えー会って話をするのだ。 | ハットトリックヒーロー'93ゲーム大会 オーレ・オレ・オレ・オレー！ |
| 8日(日) | CD「ワルキューレ」発売記念富士弘先生サイン会 富士先生の描き下ろしワルキューレイラスト集付CD発売記念サイン会だ（整理券50枚配布します） | SFC版ソニックウィングス発売記念ゲーム大会 優勝者には、ビデオシステムから豪華なプレゼントがあります。おたのしみに！ |
| 14日(土) | マッスルボマーゲーム大会 タッグマッチトーナメント。チャンプは一人だ！ | サムライスピリッツ編集部員VS読者対戦大会 怒れ！アイテムだ！足技だ！いざ尋常に一本目！ |
| 15日(日) | SFC版ソニックウィングス発売記念ゲーム大会 8月8日大阪店と同内容 | マッスルボマーゲーム大会 チャンプは君だ！ |
| 21日(土)から22日(日) | 祝!!100号記念イベントII カルトクイズゲーム大会 一問速答で、正解者に賞品だ！ | 東京店と同時開催 |
| 29日(日) | 月間イベントサムライスピリッツ10人抜き決勝戦 | 東京店と同時開催 |
| 30日(月)から31日(火)まで | 餓狼伝説スペシャル勝ち抜き大会（予定） 最多勝ち抜き者に餓狼2袋プレゼント | 東京店と同時開催 |

### ■東京店特別イベント

「コミゲに負けるな！ 同人誌フェア」

●14日(土)〜16日(月) たくさんの同人誌お待ちしております。

### ■大阪店特別イベント

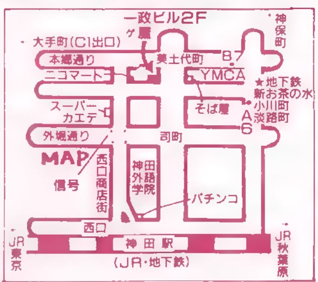
「速報!!AMショーチラシプレゼントセール」

●27日(金)〜28日(土) 千円以上商品お買い上げの方にプレゼント!!

天下一ゲーマーの店 (ゲ)屋

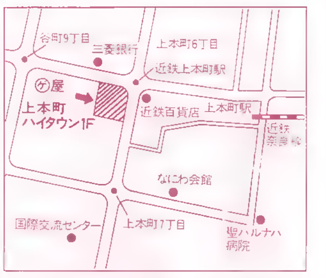
Super Gamer's Market MARU-GE-YA


### ●東京内神田店●
TEL03(3293)9325
FAX03(3293)9325
営業時間
12：00〜19：00
月曜定休日
〒101東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F
8／16・30(月)は休まず営業




### ●大阪上六店●
TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00〜19：00
第2月曜定休日
〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F

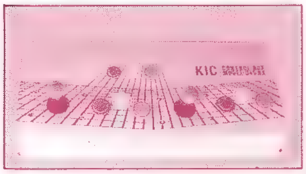


※イベントの開始時間はすべて午後2時からです（月間イベント除く）。

# 皆さんに親しまれて11年。
## (株)キョーワインターナショナルは、着実に歩んでいます。



1991年
COMBO AV
10年の実績を生かし、数々の改良が 最新最強のマシーン。



1988年
KIC-045 DX
ベストセラー。
多勢のマニアより絶賛の声々々



1986年
コントロールBOXの第一号。元祖です。



1981年
マニア向販売開始。
おなじみの広告

## NEWゲームからレアゲームまで!!
## 業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

# 新型コンボAV
# 発売中!!
# 機能性重視
## 本体価格¥28,000(1年間保証)

## 中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

### ●操作方法●

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区 03-3940-6000　大阪地区 06-455-6000
名古屋地区 052-453-6000　福岡地区 092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

**当社のBOX番号550000と#をプッシュ**

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

**あなたのFAX番号 市外局番-○○○○と#をプッシュ**

(メッセージ)
「　　　ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

**#をプッシュ**

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

**コンボコーナーもあるョ!! 中古基板も豊富に取揃え!! COMBO AVもデモ中!!**

## 12トリガーボタン(ストII対応!)

機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー!!

### ★キョーワの自信作★

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX
="COMBO AV"★高画質なS端子対応

### すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

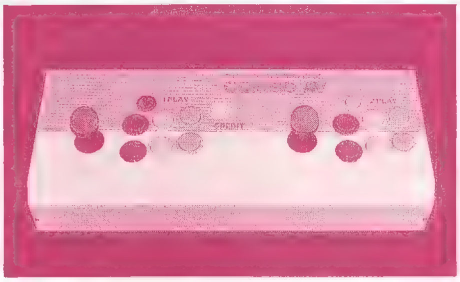
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆各トリガーボタン単独スピード切換付オートトリガー(ファイヤー、ボンブ、ミサイル等の各々のトリガースピードが自由に設定)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置　コンティニューがとてもし易くなりました。又、6ボタンの改造可。

### 満足のいく性能で安心価格

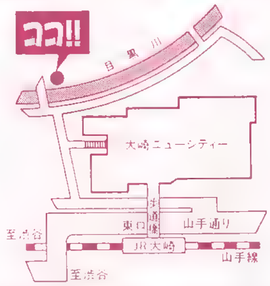
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥35,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥30,000
- ●VRタイプ(上記両方対応+RF付)……………¥37,000

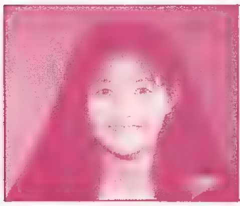


※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口下車徒歩2分
**本社倉庫バザール** 是非御来店下さい




〒141 東京都品川区北品川5-6-23 ☎03-3448-8070
営業時間PM1:00~PM7:00(毎週水曜、第2・第3日曜定休)



ゲームマシンのしくみが楽しみながらよくわかる。
## COMBO AV 自作キット
完成価格の各5,000円引きです!

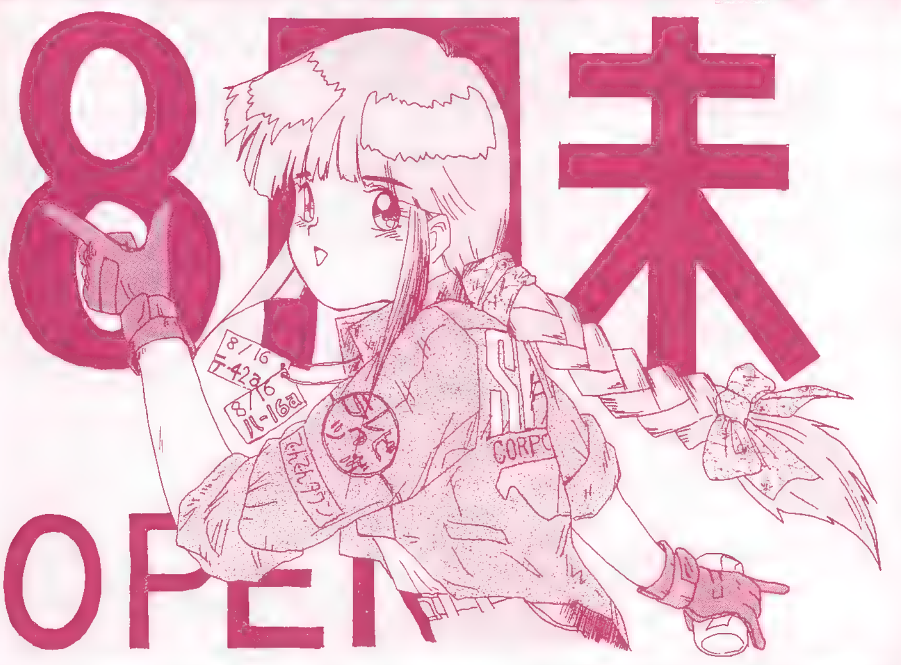
キューティー鈴木の
「いっしょにしようよCOMBO AV」
C JWP WAKO.
制作取扱説明ビデオ付

ホットな最新情報(在庫表)は62円切手2枚同封の上、右記へ!

## (株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代)　FAX.03-5496-1047

# ローンにて基盤の購入ができます。




## 8月末OPEN!!

1F　AMUSEMENT
2F　FERRARI
3F　ソフトランド秀和

## ローンOK!

ローンでの基板・コントロールBOXの購入ができます。

**マッスルボマー**
合計金額245,140
◎頭金¥5,140

| 初回 | 2回目～ |
|---|---|
| ¥43,800 | ¥43,800×5 |
| ¥27,300 | ¥27,600×9 |
| | ¥14,400×19 |

**VEGA9000DX+ストⅡ/ターボ(中古)**
合計金額¥227,630
◎頭金¥7,630

| 初回 | 2回目～ |
|---|---|
| ¥40,400 | ¥40,100×5 |
| ¥24,800 | ¥24,500×9 |
| ¥13,200 | ¥13,200×19 |

**VEGA9000DX+EXEX**
合計金額¥85,490
◎頭金¥85,490

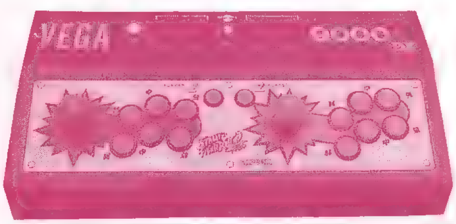
| 初回 | 2回目～ |
|---|---|
| ¥14,600 | ¥14,600×5 |
| ¥ 9,100 | ¥ 8,900×9 |
| ¥ 4,800 | ¥ 4,800×19 |

**その他各種組み合せOK！**
**ただし5万円以上。詳しくはTELにて。**

| | |
|---|---|
| パロディウスだ！ | ¥20,000 |
| 出たな!!ツインビー | ¥20,000 |
| エスケープキッズ | ¥28,000 |
| XEXEX | ¥30,000 |
| クォース | ¥8,000 |
| パンクショット | ¥7,000 |
| ストリートファイターⅡ | ¥48,000 |
| 〃 Ⅱ' | ¥85,000 |
| 〃 Ⅱ'ターボ | ¥168,000 |
| バース | ¥98,000 |
| 天地を喰らうⅡ | ¥158,800 |
| F/A | ¥38,000 |
| ピストル大名の冒険 | ¥22,000 |
| エイリアンストーム | ¥22,000 |
| D.D.クルー | ¥20,000 |
| オーライル | ¥12,800 |
| ファンタジーゾーン | ¥17,800 |
| ウルフファング | ¥37,000 |
| ダークシールⅡ | ¥19,800 |
| デスブレイド | ¥28,800 |
| USムスタング | ¥13,000 |
| タスクフォースハリアー | ¥12,000 |
| ヴィマナ | ¥15,000 |
| 達人王 | ¥30,000 |
| フーピー | ¥18,000 |
| ハチャメチャファイター | ¥22,000 |
| サボテンボンバーズ | ¥20,000 |
| スーパーバレーボール | ¥12,000 |
| ダイノレックス | ¥67,000 |
| メタルブラック | ¥49,800 |
| 大旋風 | ¥10,000 |
| ラスタンサーガⅡ | ¥19,800 |
| チャンピオンレスラー | ¥9,000 |
| 究極タイガー | ¥9,000 |
| R-TYPE LEO | ¥30,000 |
| 剣豪 | ¥19,800 |
| ビジランテ | ¥9,000 |
| マッスルボマー | ¥23,000 |

**その他はTELにてお問い合わせ下さい!!**

## "VEGA-9000DX"



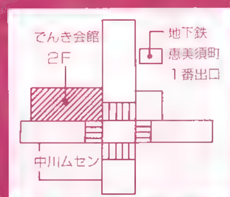

¥53,000

※写真はストⅡダッシュターボ専用パネルです。

○ストリートファイターⅡに対応。
（カプコンオリジナルⅡ専用パネル使用）
○S端子TVに対応。
○ステレオ基板内蔵。
○連射ON/OFF SW12コ付き。
○連射スピードが目で判るLED付。
○電源セルフチェック機能付。
○より鮮明になったフルカラーコンバータ使用。
○その他VG-8の機能も内蔵。

# ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋
5-12-9 でんき会館3F
TEL：06-649-7177
営業時間：10:00～19:00



# NEW GAME VIDEO & CD TABLE TALK.

ドーンと出るぞ ゲームビデオ&CD

## ☆期待のCD、ビデオが続々リリース!!

### CD、ビデオにうるさい編集部員が話題の4作をチェック!!

現在、ゲームを原作媒体としたCD、VIDEOが多数発売されているが、今日は何本かの作品をセレクトして編集部員がCD、VIDEOに思う所を語ったのだ。

## 出席者



田渕健康　SHIN落合　N.O　ずるずる　さわたり(司会)

## ゲームビデオに何が求められているか?

**猿渡**…まず最初に、ビクターから発売されたナムコガンシューティング、スティールガンナーのビデオについてですが。

**落合**…スティールガンナーシリーズは映画的演出が好評で、まさにビデオになるべくしてなった作品だと思います。

**N.O**…ビデオはノーデス収録で、今一つ攻略ビデオとしての実用性に欠けますね。

**ずる**…環境ビデオとしては少々つらいかもしれないね。人によって環境ビデオの定義が違うだろうし。やっぱりゲームビデオにはある程度の実用性が必要なのかねぇ?

**猿渡**…スティールガンナーの場合は、ゲーム画面に特殊処理を施して映像作品としての演出にも力を入れてます。

**ずる**…ゲームビデオに完璧な攻略を求める場合、時として演出の点がおざなりになってしまうことがあるけど、このビデオのようにノーデス収録で徹底した演出を売りにするのも一つの方向だと思う。

**猿渡**…次はゲーメスト渾身の作、ワーヒー2のビデオはどうでしょう?

**N.O**…CPU戦はセオリーどおりにきちっと攻略しつつ見て楽しめるプレイを念頭に置いて収録しました。一方対戦はベストバウトを選り優ってかなり見ごたえのあるものが揃っています。

**落合**…確かにパターン化とかの攻略は、テンポよく見せて中だるみしていませんね。

**猿渡**…ネオジオ作品のビデオの場合は家庭用のゲームでもあるわけですから、ユーザーが見るに十分耐えうる作品に仕上げる必要があると思われます。その点このビデオはノルマを果たしているのではないでしょうか。

**N.O**…今後もゲーメストブランドのビデオは攻略に重点を置きつつ、映像として見ても楽しめる要素をもり込んでいきたいです。

**ずる**…他のビデオメーカーも、製作方針の姿勢を明確に打ち出して、ゲームビデオを一つの映像ジャンルとして確立してほしいなー。



Walküre Story for ORCHESTRA→ビクター★4600円
冨士宏氏の書きおろしピクチャーブックが付いているのだ!
すべて初公開のカラーイラスト24点が超魅力!!

7月発売作品
[ストリートファイターII・魔人の肖像]EMI・CD・3000円
[スティールガンナー]ビクター・ビデオ・5800円
[ワルキューレストーリーフォーオーケストラ(ピクチャーブック付き)]ビクター・CD・4600円
ワルキューレストーリーフォーオーケストラ(CDのみ)ビクター・CD・2800円
[餓狼伝説ーバトルファイターズー]キング・ビデオ・7800円
[グリッドシーカー]ポニー・CD・1500円
[ミディパワーVer.3.0]キング・CD・2800円
8月発売作品
[餓狼伝説サウンドトラック]キング・CD・2800円



バトルファイターズ餓狼伝説→キング★7800円(V-69)

# ワルキューレファン待望 冨士宏氏イラストも魅力

**猿渡**…続いてゲームCDに移りましょう。最近、VGMのフルアレンジアルバムの躍進が目ざましいですが、その中でも注目されているのが今度ビクターから発売されたワルキューレの伝説フルオーケストラバージョンです。

**ずる**…このアルバムは超正統派アレンジアルバムで、変にワルキューレ個人の存在にこだわってなく、ゲームに出てきたキャラクターたちが息づく世界そのものを描こうとしているようで好感が持てるなあ。買いだね。

**落合**…このCDには楽曲とシンクロさせるような富士宏さんのイラストブックが付いていて、今までにない漸新さがあると思います。

**N.O**…しかし原曲があまりにもよかったために、こうしてアレンジしても曲自体の完成度が上がったなどとは感じられませんね。このアルバムもまたアレンジの手法の一つに過ぎないのではないでしょうか。

**ずる**…一方的に聴者にイメージを押しつけるのではなく、一つの曲から聴者が千差万別のイメージをふくらませるようなアレンジなら大歓迎だけどね。

**田渕**…ただ、このワルキューレの場合、北欧神話がモチーフになっているわけで、そういった意味から、オーケストラによる重圧なサウンド、アレンジは一つの正しいあり方だと思います。

**落合**…確かにそうだと思います。ワルキューレのオーケストラ版!というだけで期待している読者も多いと思う。

**ずる**…特に初公開のイラストブックも一見の価値は十分にあると思う。世界観を重視してあり、ファンの期待は決して裏切らないと思うよ。

**N.O**…富士弘先生ファン、ワルキューレファン、そしてすべてのVGMファンに捧げる、というところですね。

**猿渡**…アレンジアルバムと同系列として、ストIIなどのゲームドラマCDが挙げられますが、こちらのほうはどうでしょうか。

**ずる**…ゲームってのはシステムが先にでき上がってしまえば、いくらでも後からストーリーはつけられるしねえ。ドラマCDにして世界を広げることはゲームにものたしてない人はいいけど。イメージ堅めている人なんかは逆に自分の世界を乱されているみたいで嫌なんじゃない?

**N.O**…世界観を大切にするのではなくて、ウケれば何でもいいという風潮が生まれなければよいのですが。

**落合**…ストIIはゲーム画面のみならず、様々なジャンルから設定が生まれてきたのですから、ドラマCDもまた一つのストIIなのではないでしょうか。

**猿渡**…いくつかこゲーム関連メディアを見てきましたが、ビデオについても攻略、環境。CDについてもドラマ、アレンジとジャンルの細分化が行なわれているわけですが、ここは一つレコード会社のゲームを見抜く目が育ってほしいですね。

**N.O**…歌モノやドラマ編とかもでてきたけど、変に許容しないで、それらを自分なりに消化、解釈するのも一つの楽しみ方ではないでしょうか。

**落合**…ヒットゲームのCDビデオ化もいいけど、今後マイナーな隠れた名作タイトルとかもガンガンリリースしてほしいです。ゲーメスト自らやってしまうのも手ですね。

—とまあ様々な意見が出ておりますが、結局大切なのは買うほうの商品選択の目ではないだろうか。このジャンルを育てるも滅ぼすも我々の妥協を許さぬゲームへの愛にかかっているのかもね。今後、この業界がどう動くのか要注目。

…個人的にはキングオブモンスターズのドラマCDなんか出してほしーなー(却下)。

文責 田渕 健康



WORLD HEROES2→新声社★6000円 雑君のキャラクターポップが付いてくるのだ!!

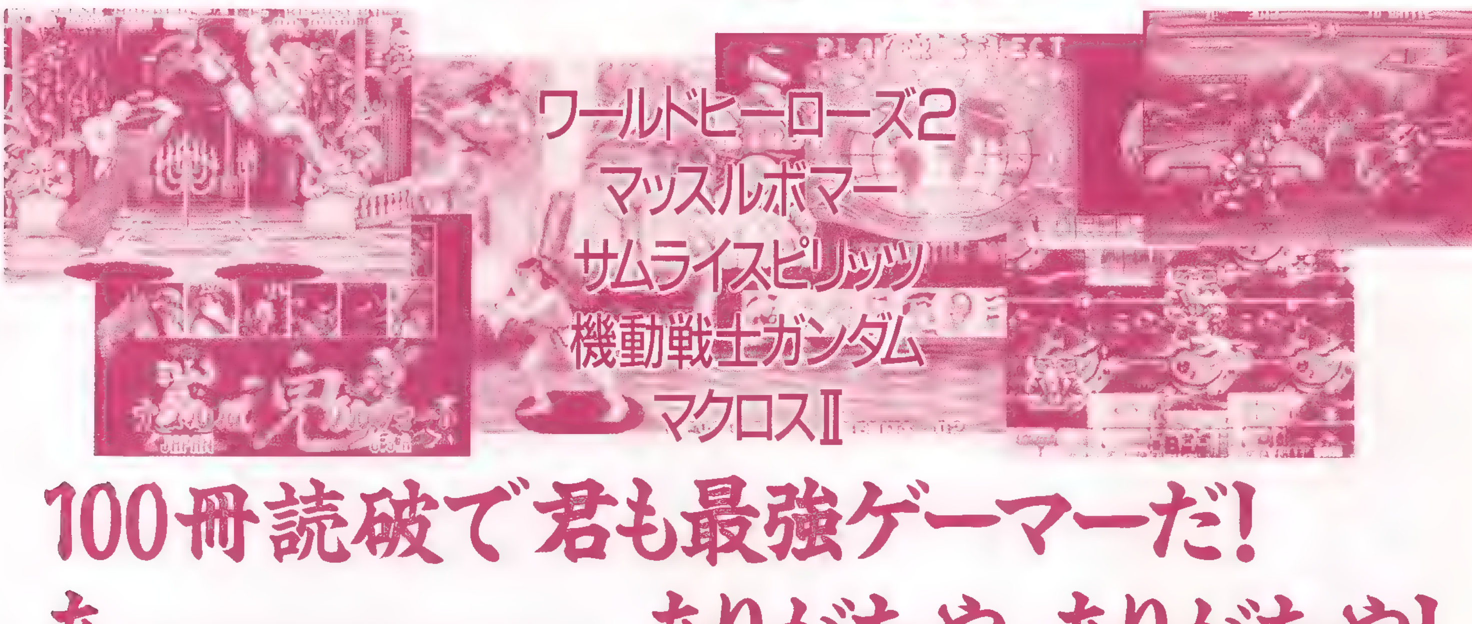
# ラインナップが君を迎える！

どこよりも詳しく！大胆に！
画面写真超重視!!
レバーさばき＆ボタン連打！
ほかには何も信じない！

ゲーメスト
100号
記念告知

さらに

# あの超人気格闘ゲームのニューバージョン




## 100冊読破で君も最強ゲーマーだ！

あ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜、ありがたや、ありがたや！

# 君の欲しい基板がぶっちぎり価格で!!

**★アイレム**

| | |
|---|---|
| Rタイプ | 12,000 |
| Rタイプ2 | 17,000 |
| イメージファイト | 12,000 |
| Xマルチプライ | 17,000 |
| 大工の源さん | 10,000 |
| トンマ | 12,000 |
| ドラゴンブリード | 12,000 |

**★SNK**

| | |
|---|---|
| ゴールドメダリスト | 8,000 |
| ギャングウォーズ | 22,000 |
| スカイソルジャー | 15,000 |
| ネクストスペース | 7,000 |
| SAR | 12,000 |
| MVI | 80,000 |
| 餓狼伝説 | 5,000 |
| 餓狼伝説2 | 15,000 |
| ワールドヒーローズ | 10,000 |
| キングオブモンスターズ2 | 5,000 |
| ゴーストパイロット | 5,000 |
| ジョイジョイキッド | 5,000 |

**★コナミ**

| | |
|---|---|
| パロディウスだ！ | 25,000 |
| クライムファイター | 17,000 |
| コントラ | 18,000 |
| パンクショット | 12,000 |
| TMNT亀忍者 | 25,000 |
| グラディウス2 | 30,000 |
| A－JAX | 30,000 |

**★カプコン**

| | |
|---|---|
| ストリートファイター | 35,000 |
| ストリートファイターII | 45,000 |
| ストリートファイターIIダッシュ | 90,000 |
| ストリートファイターIIターボ | 150,000 |
| 天地を喰らう2 | 150,000 |
| キングオブドラゴン | 50,000 |
| キャプテンコマンド | 70,000 |
| ナイツオブラウンド | 65,000 |
| ワンダー3 | 65,000 |
| ファイナルファイト | 50,000 |
| ラストデュエル | 13,000 |
| カプコンワールド | 5,000 |
| ハテナの大冒険 | 5,000 |
| キャデラックス | 150,000 |

**★タイトー**

| | |
|---|---|
| 大旋風 | 8,000 |
| ゼロウィング | 13,000 |
| 達人 | 20,000 |
| 火激 | 10,000 |
| チャンピオンレスラー | 12,000 |
| 地獄めぐり | 10,000 |
| クリキントン | 12,000 |
| ニュージーランドストーリー | 17,000 |
| ハレーズコメット | 12,000 |
| ファイティングホーク | 8,000 |
| ラスタンサーガ2 | 30,000 |
| ホラーストーリー | 15,000 |




“真嬢”はI・ランドのオリジナルキャラクターです。

**★テクモ**

| | |
|---|---|
| 忍者龍剣伝 | 12,000 |
| ワイルドファング | 10,000 |
| ジェミニウイング | 13,000 |

**★セガ**

| | |
|---|---|
| エイリアンストーム | 20,000 |
| 獣王記 | 18,000 |
| ゴールデンアックス | 16,000 |
| レッスルウォー | 5,000 |
| モンスターレア | 15,000 |
| オーライル | 20,000 |
| ファンタジーゾーン | 18,000 |
| ダンプ松本 | 16,000 |

**★データイースト**

| | |
|---|---|
| ドラゴンニンジャ | 23,000 |
| クルードバスター | 18,000 |
| トリオザパンチ | 15,000 |
| エドワードランディ | 25,000 |
| ファイティングファンタジー | 20,000 |
| ファイターズヒストリー | 140,000 |

**★テクノスジャパン**

| | |
|---|---|
| コンバットライブス | 5,000 |
| スーパースターズ | 12,000 |
| レッスルフェスト | 12,000 |
| ダブルドラゴン3 | 8,000 |
| ブロックアウト | 8,000 |

**★その他**

| | |
|---|---|
| スノーブラザース | 13,000 |
| ヘルファイヤー | 12,000 |
| スーパーバレー | 10,000 |
| 究極のストライカー | 10,000 |
| エアーバスター | 15,000 |
| EDF | 13,000 |
| 伊賀忍術伝 | 13,000 |
| プラスアルファ | 20,000 |

**在庫、価格などはお気軽におたずね下さい**

## I・ランド
アイ

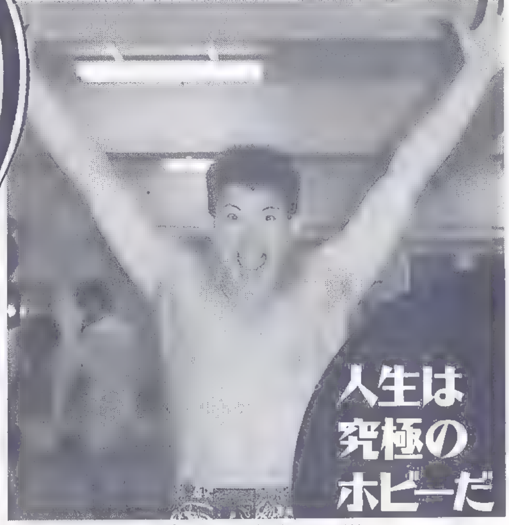

TEL. 0720-84-7501
FAX. 0720-83-0527
大阪府門真市脇田町21-13

# 佐竹雅昭の 天使万歳 格闘人生相談コーナー

第12回

ハハハハハ!!
圧勝してしまったのだ。6月25日大阪府立体育会館、相手はドン・中矢・ニールセン!!しかも1Rだ。これはけっこうスゴイことなのではないか!!





まあ、悩むのもいいが、ワイルドに行こうぜ!!

## HELPの声 1

僕は今、ネオジオが欲しくてたまりません。父に頼んでみたけれども、だめでした。貯金をつかえば本体が買えるけどだめと言われました。
ネオジオを買うためなら、僕はハッキリいってどんなことでも耐える自信があります。本当に本当に欲しいんです。
佐竹先生は苦労してネオジオを買いましたか。それとも楽に買えましたか。
僕はいったいどうすればいいんですか。佐竹先生、教えてください。
（秋田県　石塚　純）

## 天使の回答 1

ネオジオは確かに高い。しかし、内容はおもしろい。ソフトも高い。しかし、内容はおもしろい。ネオジオが欲しくなる気持ちもわかる。思わずショーウインドーに手が伸び、つかんで走り去ろうという気持ちもわかる。
親から買ってはいけないと言われたなら、買わなきゃいいんだ。
当てなさい。
今、私は土曜日の夜1時30分から2時までの間、MBS放送ラジオにて「一撃ネオラジオ」というものに出演しているのだ。そこで毎月1回抽選でネオジオの本体が当たるんだ。
ハガキをどんどん出して当ててみよう！




## HELPの声 2

僕の友人のTは僕にからんできて説教します。僕が他の友人と話をしてると、それにケチをつけて説教します。
僕や友人がやめるように言えば、「カウンター」「精神的ダメージ」「いやがらせ」と、「心にやましいことがあるから俺の話がきけない」とか言ってまた説教します。僕はこの説教が耐えられません。かといって何かしゃべれば、Tにまるめこまれてしまいます。佐竹さん口の悪いTを悔い改めさせるにはどうしたらいいのでしょうか？
（秋田県　増田みてるか最中）

## 天使の回答 2

説教とは教えを説くという意味である。
数えとは教えることである。教えとは教わることである。教えて教わる。
それが人への道である。
君の友人T君は教えたがりなのである。
だから君は友人T君が教える前に教わりなさい。
口が悪い友人T。
彼は頭も悪いのかな。
頭がわるいから口が悪くなるのである。
頭がいい人の説教なら聞いていてもためになる。
だから、友人Tには説教をすることを説教するように君は努力すべきだ。
それが人への道である。
最後に一言。
彼に聞いてみなさい。
「君は説教マニアか？」と。

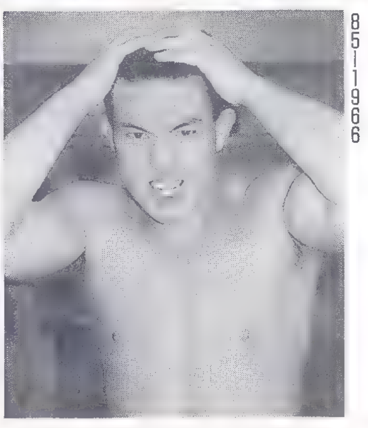



**行くぞ!!タメ吉!!のろのろしてるな!!**
**前へ進むんだ!!**
**タメ吉は聞いた。**
**「どこへ行くんですか？」**
**バカヤロー!!**
**新声社だ!!**

さたけ　まさあき　27歳　空手家（正道会館所属）●バリバリの空手家でありながら、ほかの格闘技も積極的に吸収して最強のファイターめざし躍進中!!現在、前田日明氏のリングスに参戦してまだ見ぬ敵を追い求めている。

## 怪獣王子の部屋

私のファンクラブができました。入会金3千円。年会費6千円。ファンクラブ特製シール、佐竹NEWSなどいろいろ特典つき。
お申し込みは〒169東京都新宿区高田馬場1−28−18和光ビル2F正道会館東京本部内佐竹ファンクラブまで。TEL03−5285−1966
よろしくお願いいたします。



「バケツの中の涙」
小暮が泣いた
中の上だ
ケイコの夢は夜開く
マイティ井上のおっぴろげ
ジャンプ
受けてみたい
キングレコードどこ行った
あんたのお尻はモモエか
ジュンコ
ルーキー新一つねりたい
チャイナドレスで身をつつむ
カイワレ大根買いに行こ
byチャランドラー寿限無

### で、話は変わるが…

今回で12回目の天使万歳だが、ゲーメストも次号で100号記念だ!!っつうことで私も心機一転して未知の領域へ飛びだそう!!と考えまして、新しいコーナーを作りたいと思います。どんかコーナーかはまだ秘密だが、人生相談コーナーは次号までなのでアセッてもらって一向にかまいません!!

### 特報!! サイン会があるのだ

8月7日（土）2時から㋘屋東京内神田店、12時から整理券を配布だ!!

## 質問大募集中！

佐竹先生に君の悩みをバンバン送ってくれ。採用者には佐竹先生サイン入りグッズをプレゼントするぞ！
あて先→ゲーメスト編集部「天使万歳係」

# ラッキーな人々よ！

# オンシップ大会

## ゲーメスト100号記念とともに、1000人イベントが始動する…！

### 当選したか!?

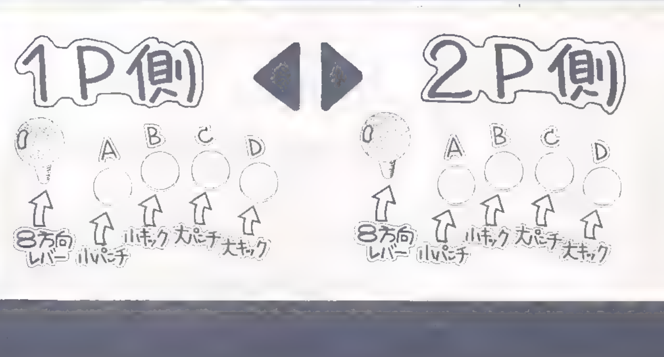
ものすごい倍率をくぐりぬけ、君は当選したか!? 当選したらとりあえずガッツポーズを忘れるな！

### 招待状は入手したか!?

招待状は当選のアカシ。これなくして参加はできぬぞ。当選者には7月中に届いたハズ！

### いよいよ当日！ ぬかるな！

受付は午前9時半より開始。ブロックごとに整然と並んでくれ！ 小さく前ならえが有効だ！




### MVSを使うぞ！

コンパネは図のとおり。4コボタンだ！ 通信台ではないので注意。場所はじゃんけんで決めるぞ。

たくさんのご応募ありがとうございました。
ダンボール3箱分のお葉書の中から厳正に抽選させていただきました。

# 餓狼伝説2 チャンピ 喜べ!

## 餓狼伝説スペシャルも登場だッ!

エス・エヌ・ケイの超期待ゲーム、「餓狼伝説スペシャル」おひろめ！ゲーメストスタッフによる解説に加え、お客様にも遊んでもらうぞ！



## 豪華商品、こんなにもらっていいかしら!?

MVS筐体を筆頭に、すごすぎる賞品が君を待っている！ベストギャラリー賞もあることだし、ギャラリーもがんばれ！

| | |
|---|---|
| 優勝者 | MVS筐体＋餓狼伝説スペシャル＋餓狼伝説2＋ワールドヒーローズ2 |
| 2位 | ネオジオ本体＋餓狼伝説スペシャル＋餓狼伝説2 |
| 3位 | ネオジオ本体＋餓狼伝説スペシャル |



# 元祖 秋葉原の基板屋

## がつ〜んと基板高価買取する店!!

## さらに 2階 超 特価基板フロア OPEN!

でっかくなったぞ!

### パーツ種類豊富

レバー、ボタン、コンパネ等のパーツ類をフロア拡張にともない、さらに種類を増やして取り扱います。取り寄せもOKです。その他、中古のコントロールBOXや麻雀パネル、ジャンク基板等の掘り出し物が置いてあるかも?自作派の方、御来店をお待ちしています。

### ¥3,000〜の超特価基板コーナー

大好評の¥3,000〜¥20,000までの超特価基板のコーナーが専門フロアとして堂々のオープン!在庫量もドーンと3倍に増やし、より多くのお客様のニーズにお応えします。秋葉原の他店の追従を許さない豊富な在庫と良心価格で、君の探していた基板が安く見つかるチャンスだ!!基板の高価買い取りも行なっているぞ!

### 往年の名作GAMEコーナー

1Fのナイトストライカーに続いて、2Fにはなんと!スペースハリアー(DX)ダライアスetc…。今ではPLAY困難なゲーム筐体が入りました!当時やり込んだ人もアーケード版はやった事がない人もぜひ遊びに来て下さいね。

P.S— ダライアス3画面があるって事は…。そう、ニンジャウォーリアーズやダライアスIIも…。期待!

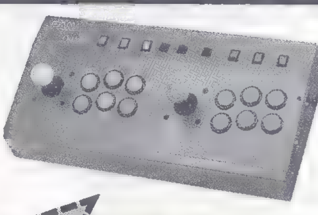
**良い基板を在庫豊富により安く!ぜひ一度御来店下さい。**

## PANA Custom™

パナカスタムの特長

- ボディは人気のあったKIC'S-91のスタイルを採用!さらにKIC'S-91より1P、2Pの間が20mmも広がりましたので操作性がグーンとUP!
〈パーツ類はすべてパナツイン用を使用。高い信頼性が自慢です。〉
- ハーネス、ケーブル類は全て、パナツインやKIC'S-91の物がそのまま使用出来ます。
- 麻雀パネルをオプションにすることによって低価格化を実現!(バーネス付麻雀パネル¥7,480)

★スーパーファミコン用ケーブル………… ¥7,200
★PCエンジン用ケーブル(2ボタン)……… ¥3,000
★メガドライブ用ケーブル(3ボタン)……… ¥3,000
★RGB15or21ピンケーブル…………各¥3,000
(近日、PC6ボタンケーブル登場予定)



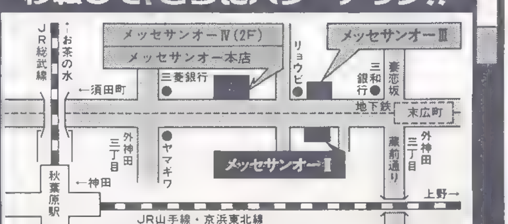
超特価 販売中!!

## 基板高価買い取り!!

★インスト、説明書なし、1枚からOK!!★

①直接持ち込まれる方は、必ず!身分証明書を御持参願います。
②郵送にて買い取り希望の方は、事前に必ずTELにて買い取り金額確認後、身分証明書の写しに買い取り金額・職業(又は学校名)を記入の上お送り下さい。動作確認終了後、現金書留で郵送いたします。

### 移転して、さらにパワーアップ!!




リスト送付ご希望の方は62円切手2枚と返信用封筒(住所、氏名、記入)を同封の上、下記まで郵送して下さい。

ゲームフリークのオアシス
**メッセ サンオーII**
基板販売事業部
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

☎03-3255-3453

営業時間
日曜〜木曜10:00〜19:30
金曜・土曜10:00〜19:45

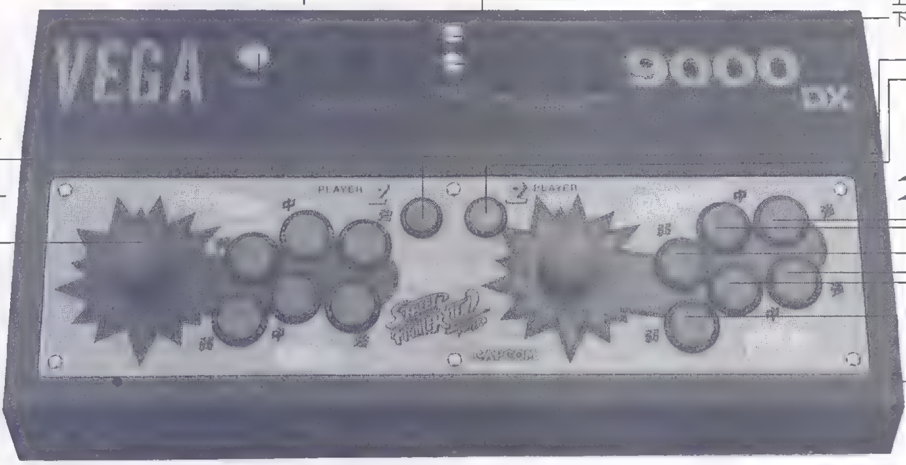
VEGA-9000DX専用

# 6ボタン対応(2P可) PCエンジン用ケーブル¥8,000

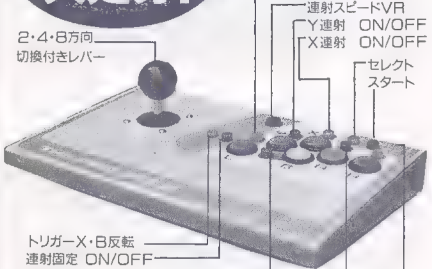
# 新発売!!

## "VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス

¥53,000



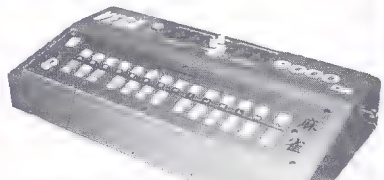

在庫大処分!




型番*SF-1000*

特価¥6,000(在庫限り)

- ■ストリートファイターⅡダッシュターボに対応。
  (カプコンオリジナルストⅡダッシュターボ専用パネル使用)
- ■ビデオ RGB21ピン S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン・メガドライブ・Fコン用のジョイスティックとしても使用出来ます。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

| | |
|---|---|
| ○PCエンジン用ケーブル | ¥3,500 |
| ○メガドライブ用ケーブル | ¥3,500 |
| ○Fコン用ケーブル | ¥3,500 |
| ○パソコン用ケーブル | ¥2,500 |

SF用ジョイスティック SF-1000の特徴

- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバツグンの耐久性と操作性です。
- ○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX・B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル

新発売

¥8,000(2P可)



## ★基板ニュース★

〈CAPCOM〉

- ●ストリートファイターⅡダッシュ TURBO好評発売中!!
- ●ストリートファイターⅡダッシュ 特価発売中!
- ●ストリートファイターⅡ特価販売!

## ■全基板、格安にて販売中!!

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

VEGA-9000DX
取扱店

関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

# ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口町13-2 (シシガグチ)

TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107

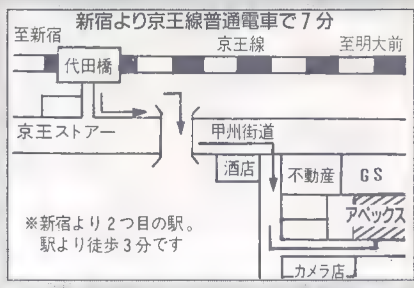
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

## 基板売買のトータル・アドバイザー

# TMGC TM ゲームクラブ ㈱アペックス

**営業時間**
月曜～土曜
AM10:00～PM7:00
**通販受付**
AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休
☎03-3323-9911
FAX 03-3323-5533
〒168 東京都杉並区
和泉2-1-26

## ショールームにて展示販売中




どうぞご来店下さい。

## ☆珍しい基板大量入荷(リストは順不同)☆

- ニューラリーX
- ギャラガ
- バラデューク
- スカイキッド
- ゼビウス
- ディグダグ
- パックランド
- インベーダー
- エレベーターアクション
- ムーンクレスタ
- ラリーEXTRA(海外版)
- ソロモンの鍵
- ファンキーフィッシュ
- R・TYPE
- 影の伝説
- ラストデュエル
- ボスコニアン
- マリオブラザーズ
- サーカスチャーリー
- ツインビー(電源付)
- レイメイズ
- ジャイラス
- スクランブルフォーメーション
- タイムパイロット
- ジョイフルロード
- ブーヤン
- スクランブル
- ライフフォース
- ライフフォース(海外版)
- ミサイルコマンド
- 魔獣の王国
- グロブダー
- スーパークィックス
- ギャラクシアン
- ミンキーモンキー
- アレスの翼
- 魔界村
- スケバン雀子竜子
- ミスターDo
- ミスターDo VS ユニコーン
- シティコネクション
- エクセリオン
- トロピカルエンジェル
- パック&パル
- スーパーパックマン
- 忍者ウォーリァーズ
- ダライアス
- ダライアスEXTRA
- ダライアスII
- ティップタップ
- フリッキー
- キガス
- ホッパーロボ
- 青春スキャンダル
- ワンダーモモ
- ファンタジーゾーン
- エイリアンシンドローム
- ひげ丸
- クイックス
- シーファイターポセイドン
- フューチャースパイ
- スプリンガー
- カンガルー
- レディーバグ
- ★面白さ倍増！多人数ゲーム大特集！
- キャプテンコマンド
- キングオブドラゴン
- Xメン
- 闘神ブレイザース
- レッスルフェスト
- ボンバーマンW
- バッキーオヘア
- スパイダーマン
- ナイツオブザラウンド
- メジャータイトル
- セイブカップサッカー
- 戦場の狼II
- 天地を喰らうII
- GIジョー
- ヒーティッドバレル
- フック
- マッスルボマー (7月下旬発売) (3P、4Pハーネス付き)

☆このリストは7月1日現在のものです。売り切れの際はご容赦ください。ご注文は、お早めに。☆価格リストご希望の方は、62円切手2枚を同封し、㈱アペックス宛て請求してください。



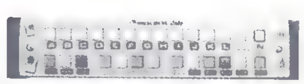
☆15PしかないRGB15khz対応モニターに、21Pを増設しました!!

○対応機種
X68Kモニター
PO-TV45X、35X
FM-TOWNS
他2社モードオートシンク以上の15khz対応モニター。

**RAS HD(本体) ¥14,500**
**MSXアダプタ ¥2,500**

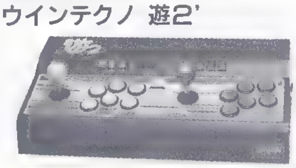
▶今、アペックスで買物すると合計額の5%の金券を発行しています。これは基板購入の際にお金の代わりになります。
▶ストIIダッシュをターボにバージョンUP！ダッシュ・ターボ、ともども好評受付中。
▶随時中古基板、中古コントロールBOXの買取をしています。
▶貴重な基板の修理、特殊ハーネスの作成を引き受けます。

### 麻雀パネル(ハーネス付)



どのコントロールボックスにも使えます。
¥8,000

### ウインテクノ 遊2'



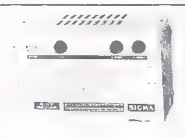
¥34,800

### KIC



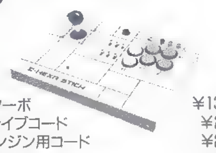
PANA TWIN 本体¥38,000
①RGBケーブル・21P.15P ¥3,500
②麻雀ハーネス ¥3,000
③ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000

### シグマ



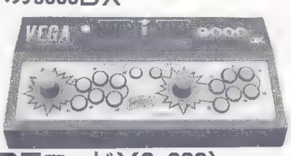
AV-2001(ステレオ) ¥25,000
㊟Σ6000ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ6000ターボをご使用ください。

### シグマ



| | |
|---|---|
| Σ6000ターボ | ¥13,800 |
| メガドライブコード | ¥2,000 |
| PCエンジン用コード | ¥2,000 |
| パソコン用コード | ¥1,500 |
| SFコード | ¥4,000 |

### ベガ9000DX



(SFコード¥8,000) ¥53,000

## ★クレジットが便利になりました。頭金なしでOK!

**ストII'ターボ+ベガセット**
**¥231,000(税込)**
1回目 2回目以降
¥12,730→¥11,800×23回
¥8,575→¥8,500×35回

**ストII'ターボ+シグマセット**
**¥234,000(税込)**
1回目 2回目以降
¥14,120→¥11,900×23回
¥9,050→¥8,600×35回

**ストII'ターボ+パナツインセット**
**¥216,000(税込)**
1回目 2回目以降
¥12,680→¥11,000×23回
¥9,700→7,900×35回

**エアロシティ+ストII'ターボセット**
**¥445,000(税込)**
1回目 2回目以降
¥19,125→16,300×35回

**マッスルボマー**
**¥246,000(税込)**
1回目 2回目
¥10,950→¥9,000×35回

**マッスルボマー+ベガセット**
**¥300,000(税込)**
1回目 2回目以降
¥12,500→11,000×35回

## 中古コントロールBOX買い取り情報

アペックスでは、お客様の不要になったコントロールBOXを買い取り致します。新しいBOXを買ったので古いものはいらないというお客様や、基板はもうやらなくなったというお客様は、ぜひお電話ください。アペックスでは、中古コントロールBOXを買い取り致します。

☆買い取りするBOX☆
KIC'91…8,000円～ パナツイン…10,000円～ パナカスタム…10,000円～
ベガ9000DX…25,000円～ コンボAV…9,000円～ シグマAV2001…8,000円～
シグマ6000TB…7,000円～ シグマ2200TB…5,000円～ LAM-1…5,000円～
SVG-8…4,000円～ このほかについては、お問い合わせください。

## お知らせ

7月1日より基板売買の新しいシステムをスタートさせます。
基板をなるべく高く売りたい人と、欲しい基板を探している人とを仲介する画期的なシステムです。 登録→斡旋→売買成立→基板郵送→代金支払い。以上の手順で行なわれます。現在売りたい人の登録、欲しい基板を探している人の予約登録を受付中です。登録できる基板の条件は下記のとおりです。
1)故障していない基板 2)保存状態がよい基板 3)ある程度人気商品 4)コピーでない基板 5)あまり低価格でない基板(10,000円以上)
☆但し、仲介手数料として25%頂きます。詳しくは電話で、お問い合わせください。

## ★初心者歓迎★

これから基版を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。62円切手2枚を同封の上、東京都 杉並区 和泉2-1-26㈱アペックス宛に請求してください。

# 当社はおんぼろ長屋でほそぼそと商売をしている宇宙堂です。あーっ台風で屋根がふっとぶー。

★価格はすべて税込み。仕入上の都合で多少、価格変動する事もあります。買取もOK!!
★最新在庫リストは62円切手×2を封筒に同封して請求してね。さらに安くなったのもあるかも。

| | | |
|---|---|---|
| ㋐ | アフターバーナーII(ハーネス付) | ¥58,000 |
| | アウトゾーン | ¥15,000 |
| | アンダーカバーコップス | ¥39,000 |
| | R-TYPE | ¥ 8,000 |
| | R-TYPEII | ¥15,000 |
| | R-TYPE LEO | ¥30,000 |
| | アステリックス | ¥35,000 |
| ㋑ | イメージファイト | ¥15,000 |
| | 1943 | ¥12,000 |
| | 1941 | ¥55,000 |
| ㋒ | ウルトラ闘魁伝説 | ¥75,000 |
| | ヴィマナ | ¥15,000 |
| | ヴィ・ファイブ | ¥30,000 |
| | ウルフファング | ¥25,000 |
| | ウルトラマン倶楽部 | ¥25,000 |
| ㋓ | エックスメン | ¥45,000 |
| | エキサイトアワー | ¥ 5,000 |
| | F-1グランプリ | ¥ 5,000 |
| | F-1ドリーム | ¥ 3,000 |
| | エースアタッカーP付 | ¥15,000 |
| | エイリアンズ | ¥40,000 |
| | エイリアンストーム | ¥15,000 |
| | ASO | ¥12,000 |
| | SDガンダム | ¥12,000 |
| | Xマルチプライ | ¥15,000 |
| | エリア88 | ¥80,000 |
| | SDガンダム ネオバトリング | ¥55,000 |
| ㋕ | ガンホーキ | ¥25,000 |
| | ガルフストーム | ¥ 8,000 |
| | 歌舞伎Z | ¥18,000 |
| | カプコンワールドII | ¥70,000 |
| | ガンネイル | ¥23,000 |
| | ガイアポリス | ¥80,000 |
| | ガンボール | ¥25,000 |
| ㋖ | キャプテンアメリカ | ¥25,000 |
| | キャプテンシルバー | ¥18,000 |
| | キャプテンコマンドー | ¥48,000 |
| | キングオブドラゴンズ | ¥45,000 |
| | キャディラックス | ¥95,000 |
| | ギャルズパニック | ¥30,000 |
| ㋗ | クライムファイターズ2 | ¥35,000 |
| | クイズ学問のススメ | ¥15,000 |
| | グラディウスII | ¥25,000 |
| | グラディウスIII | ¥23,000 |
| | クレイジーコップ | ¥ 9,000 |
| | クロスブレイズ | ¥28,000 |
| | クイズ廊下に立ってなさい | ¥ 9,000 |
| | クイズ学園パラダイス | ¥ 9,000 |
| | クイズF-1 1・2FINISH | ¥30,000 |
| | グリッドシーカー | ¥40,000 |
| ㋘ | 剣豪 | ¥25,000 |
| ㋙ | コットン | ¥25,000 |
| | 魂斗羅 | ¥13,000 |
| ㋚ | サンダークロス | ¥22,000 |
| | サプライズアタック | ¥ 4,000 |
| | コンバットライブス | ¥ 3,000 |
| | サンドスコーピオン | ¥15,000 |
| | サンセットライダーズ | ¥37,000 |
| ㋛ | シンプソンズ | ¥35,000 |
| ㋜ | スタジアムヒーロー | ¥ 3,000 |
| | スカイアドベンチャー | ¥ 9,000 |
| | ストリートファイター | ¥45,000 |
| | SF-II | ¥38,000 |
| | SF-IIダッシュ | ¥69,000 |
| | SF-II'ターボ | ¥129,000 |
| | スカッシュ | ¥10,000 |
| ㋝ | ゼクセクス | ¥25,000 |
| | 戦国エース | ¥80,000 |
| | セイブカップサッカー | ¥35,000 |
| ㋞ | SONSON | ¥ 9,000 |
| | ソルダム | ¥25,000 |
| | ソニックウイングス | ¥25,000 |
| ㋟ | ソニックウイングス | ¥25,000 |
| | ダークシールII | ¥13,000 |
| | WWFスーパースターズ | ¥ 9,000 |
| | WWFレッスルフェスト | ¥ 9,000 |
| | 達人 | ¥10,000 |
| | 達人王 | ¥35,000 |
| | ダッシュ野郎 | ¥12,000 |
| | ダイエットGOGO | ¥25,000 |
| | 脱獄 | ¥ 9,000 |
| ㋠ | チャタンヤラクーシャンク | ¥33,000 |
| | チキチキボーイズ | ¥55,000 |
| ㋢ | TMNT | ¥20,000 |
| | 出たなツインビー | ¥20,000 |
| | 天地を喰らうII | ¥120,000 |
| | テトリス | ¥15,000 |
| ㋣ | 闘神ブレイザーズ | ¥15,000 |
| | トライゴン | ¥23,000 |
| | ドラゴンブリード | ¥15,000 |
| | TONMA | ¥15,000 |
| | 所さんのマーマージャン | ¥18,000 |
| | ドギューン | ¥25,000 |
| ㋤ | ナイツオブザラウンド | ¥45,000 |
| | ナックルヘッズ | ¥50,000 |
| ㋥ | ニモ | ¥80,000 |
| ㋩ | 覇沙夢 | ¥ 3,000 |
| | バルトリック | ¥15,000 |
| | ハードパンチャー | ¥15,000 |
| | 爆烈ブレイカー | ¥25,000 |
| | バース | ¥60,000 |
| | バッキーオヘア | ¥35,000 |
| | パニッシャー | ¥95,000 |
| ㋪ | ビーチバレーボール | ¥ 3,000 |
| | 飛翔鮫 | ¥ 9,000 |
| | ヒーテットバレル(インスト・取説なし) | ¥20,000 |
| | ビッグファイト | ¥42,000 |
| ㋫ | ファイターズヒストリー | ¥80,000 |
| | ファンキージェット | ¥ 9,000 |
| | ファイナルファイト | ¥35,000 |
| | 富士山バスター | ¥25,000 |
| | ブロックアウト | ¥ 5,000 |
| | ファイナルスターフォース | ¥32,000 |
| | フィグゼイト | ¥18,000 |
| | ブランディア | ¥35,000 |
| ㋬ | ヘルファイアー | ¥ 9,000 |
| ㋭ | ボンバーマン | ¥10,000 |
| | ボンバーマンワールド | ¥50,000 |
| ㋮ | マッドギア | ¥13,000 |
| | マジカルクリスタル | ¥10,000 |
| | マッスルボマー(新品) | ¥238,000 |
| ㋯ | Mrヘリの大冒険 | ¥18,000 |
| | Mrゴエモン | ¥ 6,000 |
| ㋰ | ムーンウォーカー | ¥15,000 |
| ㋲ | モンスターレア | ¥ 7,000 |
| ㋳ | やんちゃ丸 | ¥ 5,000 |
| ㋴ | USネイビー | ¥45,000 |
| ㋶ | 雷龍 | ¥ 9,000 |
| | 雷電 | ¥35,000 |
| | ラッシュ&クラッシュ | ¥15,000 |
| ㋹ | レインボーアイランドEXTRA | ¥15,000 |
| | レッスルウォー | ¥ 5,000 |
| ㋺ | ロードファイター | ¥ 5,000 |
| | ロボレス2001 | ¥12,000 |
| | ロードランナー3魔神の復活 | ¥ 7,000 |
| | ロードランナー4帝国からの脱出 | ¥ 7,000 |
| ㋻ | ワードナの森 | ¥ 4,000 |
| | ワンダー3 | ¥45,000 |

## ★namuco★

| | |
|---|---|
| スプラッターハウス | ¥23,000 |
| 未来忍者 | ¥80,000 |
| タンクフォース | ¥15,000 |
| 爆突機銃艇 | ¥20,000 |
| デンジャラスシード | ¥25,000 |
| 妖怪道中記 | ¥20,000 |
| R-サンダーII(ROM) | ¥ 3,000 |
| マーベルランド(ROM) | ¥ 7,000 |
| S・ワースタ(ROM) | ¥ 3,000 |
| オーダイン(ROM) | ¥15,000 |
| S・ワースタ'92(ROM) | ¥ 7,000 |
| コズモギャングビデオ(ROM) | ¥15,000 |
| バーニングフォース(ROM) | ¥ 3,000 |
| ドラゴンセイバー(ROM) | ¥ 7,000 |
| F/A | ¥25,000 |

## ★ 麻 雀 ★

| | |
|---|---|
| 個人教授 | ¥ 4,000 |
| ビタミンC | ¥ 4,000 |
| 基礎体力 | ¥ 4,000 |
| 禁じられた遊び | ¥ 4,000 |
| 放浪記(青春) | ¥ 5,000 |
| 夏物語 | ¥ 5,000 |
| 華の舞 | ¥ 7,000 |
| ダイヤルQ2 | ¥ 7,000 |
| 7次元の妖精 | ¥ 5,000 |
| キャンバスハンティング | ¥ 5,000 |
| チャンネルズームイン | ¥12,000 |
| S・マルキン版 | ¥30,000 |
| パチンコ物語 | ¥ 5,000 |
| Gメン'89(2コネ) | ¥ 2,000 |
| 恋占い | ¥ 5,000 |
| 早くやってよ | ¥ 5,000 |
| パニックスタジアム | ¥15,000 |
| ナンパストーリー(2コネ) | ¥ 3,000 |

## ★各社ROM/サブ★

| | |
|---|---|
| ギャロップ(ROM) | ¥ 5,000 |
| スパイダーマン(サブ) | ¥ 5,000 |
| MJ-12(サブ) | ¥ 5,000 |
| ルナーク(サブ) | ¥ 3,000 |
| 麻雀クエスト(サブ) | ¥ 8,000 |

## ★業務用NEO-GEOソフト★

下記はMV-1(業務用ネオジオ基板)専用ですので家庭用の本体にはささりません。
※プラカードないものもあります。

| | |
|---|---|
| MV-1(中古) | ¥108,000 |
| リーグボーリング | ¥ 6,000 |
| 餓狼伝説 | ¥ 3,000 |
| 餓狼伝説II | ¥10,000 |
| ワールドヒーローズII | ¥20,000 |
| 龍虎の拳 | ¥ 5,000 |
| サムライスピリッツ(新品) | ¥58,000 |
| M・ネイション | ¥ 3,000 |
| ゴーストパイロット | ¥ 7,000 |
| 得点王 | ¥17,000 |

## コントロールBOX KIC PANA-TWIN



| | |
|---|---|
| PANA-TWIN | ¥38,000 |
| 中間ハーネス1本 | ¥ 3,000 |
| RGB15・21ケーブル | ¥ 3,000 |
| S・ファミコン用インターフェース | ¥ 8,000 |

BOXと基板を購入するとハーネス1本サービス。

## 通販もOK!!

通販希望の方はTELにて注文してね。
その後、商品代(消費税サービス)+送料¥800を現金書留に同封の上、当社宛お送り下さい。
ヤマト宅急便でお届けします。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
オール ¥20~50 EASY設定
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
春日井は出川のゲームセンターリサ

君を毎日エンジョイさせたい老舗基板屋

# ㈱宇宙堂

TEL 052-916-1407
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
AM10:00~PM11:00(日、祝は9:00まで)
★来社販売希望の方は前日にTEL予約して下さい。通販メインの為!!
(なき場合お相手しません)


誰にもじゃまはさせねーぜ!!
画：天獅子悦也
作：石井ぜんじ
第2回
龍虎の拳
©SNK TM

## 前号のあらすじ

幼いころから格闘技の修業を積んできたリョウとロバート。リョウは妹ユリと2人暮らし、ストリートファイトで生計を立てている。ロバートはユリを迎えに行くが、途中、原因不明のビル爆破に巻き込まれてしまう。



## 主な登場人物



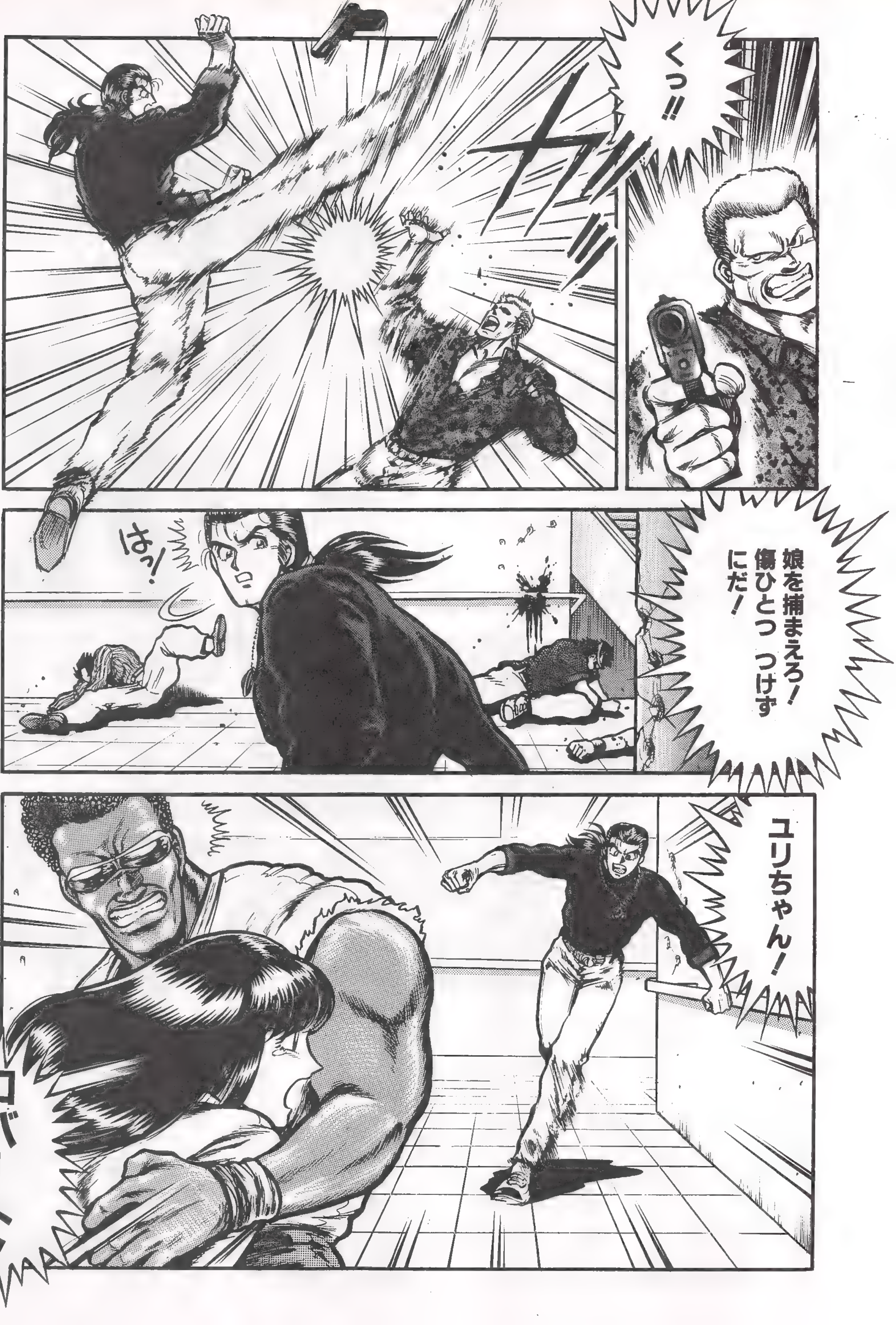
リョウ・サカザキ　極限流空手師範の父を持ち、幼い頃から修業を続けてきたファイター。



ロバート・ガルシア　リョウとは幼い頃からの親友であり、良きライバルである。



ユリ・サカザキ　リョウの妹。聖チャベス女子学園に通っている。





もう大丈夫や！
こいつらギャングや!! 逃げるで!!
ロバート!!
どかんかい！
こ…こいつっ…！



謎の拳法使い。相当強い。仮面をつけている。









■暑さに負けずペンを握るヨコスカの画伯天獅子悦也先生にはげましのおたよりを出そう。


うおっ！
三角蹴り!!
くそ！
接近でけへん！
ええかげんに
せんかい!!
くらえ
鉄の爪！
むおっ！


どや！
女は捕まえたぜ！
キャアァ
しもうた！ユリちゃん!!
もうその男には用はない
射殺していいぞ
サウスタウン警察
南分署
SOUTH TOWN POLICE DEPARTMENT
POLICE




締め切りに追われつつもゲームのウデを磨き続ける石井ぜんじ編集長にはげましのおたよりを!!


ここか…
バー
『ストリートスターズ』
STREET
STAR
CRISIS SYNDROME
けったいな
トコやな
STREET STARS
何に
しますか
ジャックは
いるか?
あちらに



おう リョウか！
バンサー やる気に なったか カラテマン
ユリちゃんに ついて 何か知ってるか
おまえらが さらったんと ちゃうやろな
人に物を頼むときは 頭を下げる ものだぜ… わかるか小僧
何か知っている なら教えてくれ 妹の行方を
そうだな




あの古葉美一先生が体液絞り尽くして世に問うアンダーカバーコップス!!売り切れ必至!!急いで買ってください。




ワールドヒーローズ2（ゲーメストビデオ）絶賛発売中!!(ゲ)屋、読サビ、
全国の書店（42頁のハガキに書店用注文書も付いているのだ）で買えるぞ。


すごいパワーだ……
極限流の呼吸法を使わなければ負けていた……
勝負(ノーカウント)なしだ！
もう一度やり直せ！
ザワ ザワ
アホ言うな知っとんならとっとと教えんかい！
こんな勝負で賭けが成立するかよ！

☆パンチやキック、どれもかっこよくてこれからが大変楽しみ（石川県 イエーツ後藤 19歳）
☆MAOHは全巻持ってます。天獅子先生がんばってください（北海道 長坂ひろみ 17歳）



ますますスゴイぜ!!次号をお楽しみに!!



コミックス注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

申込数 冊

お名前

お電話

株式会社 新声社

「アンダーカバーコップス」

古葉 美一

A5版 定価980円

月 日

ISBN4-88199-092-6 C0079 P980E

---

コミックス注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

申込数 冊

お名前

お電話

株式会社 新声社

「餓狼伝説」

LEO ADVER

A5版 定価980円

月 日

ISBN4-88199-093-4 C0079 P980E

キリトリ線

---

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(9月号)

| (ふりがな) お名前 | 年齢 ( )歳 性別 (男・女) |
|---|---|
| ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( ) | |
| ①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( ) | |

キリトリ線



No.38 ダライアスII
No.39 AMショー
No.40 クォース
No.44 AMショー
No.46 コナミ特集
No.47 パロディウスだ!
No.48 パロディウスだ!
No.49 東亜プラン
No.50 大感謝記念
No.52 AMショー
No.53 もしものゲーム
No.54 ゲーメスト大賞
No.55 ドラゴンセイバー
No.56 SNK新時代
No.57 AOUショー
No.61 ストII
No.64 ストII増刊
No.66 AMショー
No.69 究極格闘野郎
No.76 ストIIダッシュ
No.77 ダッシュ増刊
No.78 ストIIダッシュ
No.80 ストIIダッシュ
No.81 オールカプコン
No.82 龍虎の拳
No.83 ストIIダッシュ大会
No.84 '92ゲーメスト大賞
No.85 コミックゲーメスト
No.86 餓狼伝説2
No.87 ギルズアイランド2
No.88 餓狼伝説2
No.89 コミックゲーメスVol.2
No.90 AOUショー
No.91 餓狼2増刊
No.92 餓狼伝説2
No.93 コミックゲーメストVol.3
No.94 ワールドヒーローズ2
No.95 最新格闘ゲーム
No.96 ワールドヒーローズ2
No.97 コミックゲーメストVol.4

キリトリ線

書店（帖合）印

| 部数 | 冊 |
|---|---|

## ゲーメスト

| | | |
|---|---|---|
| No.38 | No.57 | No.86 |
| No.39 | No.61 | No.87 |
| No.40 | No.64 | No.88 |
| No.44 | No.66 | No.89 |
| No.46 | No.69 | No.90 |
| No.47 | No.76 | No.91 |
| No.48 | No.77 | No.92 |
| No.49 | No.78 | No.93 |
| No.50 | No.80 | No.94 |
| No.52 | No.81 | No.95 |
| No.53 | No.82 | No.96 |
| No.54 | No.83 | No.97 |
| No.55 | No.84 | |
| No.56 | No.85 | |

●お求めの号に○を

| | |
|---|---|
| お名前 | |
| お電話 | |

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

## ゲーメスト

①現在までのバックナンバー

| | |
|---|---|
| No.38（'89 11月号） | No.77（ダッシュ増刊） |
| No.39（'89 12月号） | No.78（'92 10月号） |
| No.40（'90 1月号） | No.80（'92 11月号） |
| No.44（'90 5月号） | No.81（オールカプコン） |
| No.46（'90 6月号） | No.82（'92 12月号） |
| No.47（'90 7月号） | No.83（'93 1月号） |
| No.48（'90 8月号） | No.84（'93 2月号） |
| No.49（'90 9月号） | No.85（コミックゲーメスト） |
| No.50（'90 10月号） | No.86（'93 3月号） |
| No.52（'90 12月号） | No.87（ギャルズアイランド2） |
| No.53（'91 1月号） | No.88（'93 4月号） |
| No.54（'91 2月号） | No.89（コミックゲーメスト2） |
| No.55（'91 3月号） | No.90（'93 5月号） |
| No.56（'91 4月号） | No.91（餓狼2増刊） |
| No.57（'91 5月号） | No.92（'93 6月号） |
| No.61（'91 8月号） | No.93（コミックゲーメスト3） |
| No.64（ストII増刊号） | No.94（'93 7月号） |
| No.66（'91 12月号） | No.95（格闘ゲーム増刊） |
| No.69（'92 3月号） | No.96（'93 8月号） |
| No.76（'92 9月号） | No.97（コミックゲーメスト4） |

②ご注文の時は……
この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

キリトリ線

8月25日締切8月26日消印有効

## 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲーム名 | | | |
| スコア | PTS. | 月　日 | 達成 |
| 画　数 | | 備考（タイム・残機） | |
| 難易度 | | | |
| 機数設定 | | | |

| ゲームセンター | | | |
|---|---|---|---|
| 名前 | | | |
| 住所 | | 電話 | |

| | |
|---|---|
| スコアネーム | |
| 感想・その他 | |

以上のスコアを記録したことを証します。

| | |
|---|---|
| 店長 | ㊞ |

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用62円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。

**通販で本を買う人へ☆**

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は封筒に62円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし差出人の（つまり君の）住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

# DOHJIN コーナー

担当：APAPA

また最近、通販申込する人のマナーについて、数通の悲鳴が届いた。なんとかしたいのだが、この問題は難しい。紙上で訴えても、読んでくれるような人は、はなから問題のない人なんだよね。

ところで投稿するみんな、PRコメントも選考を左右するから、考えて書こうね。

## 投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。ないと掲載誌の選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③送料込みでの通販の値段および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。
（例「○月号〜△月号の範囲」）
⑤通販はいつまで行うか。
（例「売り切れまで」）
⑥そのほか、本のセールスポイントなどの簡単なメッセージも書いてください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。8月20日までに届いたものは11月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。また、○月号まで掲載可、との指定も可能です。表に書いてね。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡のために、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を（掲載はしないけど）必ず書くようーに。ないと没る確率高いぞ。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです

### 情熱☆熱風☽せれなーで4



剣聖覇皇商会発行、B5判104頁オフ、表紙カラー。

「ストIIギャグ本。もちろんシリアス、4コマもあり、今回は作家陣がゴーカです」

ギャグ連発が半分。あとは春麗主人公のシリアス漫画が半分。バランスのよい本。

800円の無記名小為替＋250円切手にて。

（〒210 神奈川県川崎市川崎区中島2-19-11 高野方 是空 亨）

### レッツゴー風林火山スペサル



KING LOBSTER発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。

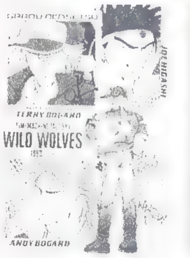
「とんでもないストII本なので、心の広い方にオススメします」

ドタバタギャグと、キャラごとの1頁ギャグ。どのギャグも、平均点を上回っていて、けっこ笑える。

700円の無記名小為替＋62円切手にて。

（〒300 茨城県土浦市神立東1-13-12 小野里宣子）

### WILD WOLVES




タイムマシンファクトリー発行しろがね隆乃個人誌、B5判38頁オフ、表紙3色。

「愛と勢いにまかせて作ったギャグ&シリアス本です。主人公三人ファンにお薦め」

ゲーム版が主。ギャグ、シリアス半々。攻略もアリ。

400円の無記名小為替＋250円切手にて。

（〒264 千葉県千葉市若葉区若松町1-82-134 近藤正子）

### 龍虎な拳 2



パノラマ島発行、B5判36頁オフ、表紙2色。

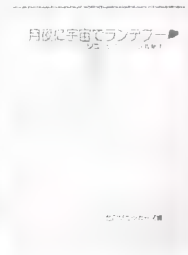
「龍虎の拳バカ本です。先着順に、シールセットのおまけ付き。品切れゴメンです」

数少ない龍虎の本から一冊。内容はギャグオンリー。ちょっと読みでが足りないが、ギャグの質はそこそこ。

400円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒520-30 滋賀県栗太郡栗東町御園1028 西13-303 漆原方 GM）

### 月夜に宇宙でランデブー



北ロソニッカーズ発行、B5判160頁オフ、表紙2色。

「90%文章の構成ですが、嫌がらず読んでみてください」

珍しいシューティングの完全攻略本。本の作りは素人だが、役に立つ。攻略が必要な人は、手に入れるべし。

600円の無記名小為替で。

（〒060 北海道札幌市北区北7条西2丁目TMビル1-04号76番 吉本拓己）

### ファイアクレスト準備号



サークル シャイニングフォース発行、A5判26頁オフ。

「このゲームにホレこんで、ソフトを2本も買ったバカの作った本です」

プレイレポート、キャラ紹介、ショートシリアス、トークといった内容。とってもうまい作りの本。さすがプロ。

400円の無記名小為替で。

（〒180 東京都武蔵野市桜堤1-1-32 コーポまさみ7号 岩沢篤子OB係）

### 一本あり！



せんだん商店街発行、B6判28頁コピー、表紙2色。

「カプコンワールド2とぷよぷよの本です。おまけに多分B7びんせんが付きます」

内容に、特に意味や主張はない。そこにはただ、ギャグがあるのみだ。

200円の無記名小為替＋120円切手にて。

（〒350 埼玉県川越市仙波町1-8-17 鎌田方Ⓡ係）

### TURN




C・C・C発行、A5判36頁オフ。

「DQIIIとモンスターメーカーがメインの再録本です。読んでいただけるとうれしいっす」

ほのぼのギャグと、イラストのコレクション本。表紙が好みなら買ってよし。

200円の無記名小為替＋175円切手にて。

（〒175 東京都板橋区西台2-24-2 WEST203 島野方「C・C・C」）

### Swords & Soul




WOL発行、A5判52頁オフ。

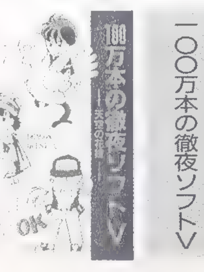
「ソードワールドRPGのイメージブックです。少々頭を使って作った内容です」

内容は、リプレイ、12ページ漫画など。SWの本に飢えている人は買うべし。

500円の無記名小為替で。

（〒386-12 長野県上田市古安曽998-1 関暁子）

### 一〇〇万本の徹夜ソフトV




うさぎ会発行、A5判156頁オフ、表紙カラー。

「DQV、FFV、その他ストIIや餓狼も少々。400本近いゲームのレビューは、必ずお役に立ちます」

ショートギャグ、プレイレポート半分。後半の、家庭用ハード6種にPC98を加えたゲーム寸評や、91年・92年の家庭用ゲームレビューは、ソフト購入の参考になることうけあい。高いけど損はしない本。

1000円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒358 埼玉県入間市東藤沢7-38-11 菊地摩美）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故なとが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープ、フィギュアなとの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また葉書の端は印刷にでないので、端5ミリ以内に住所なとが書いてある葉書や、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

# 伝言板



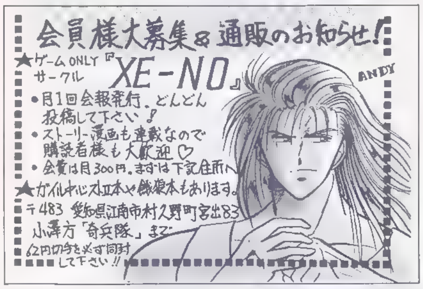






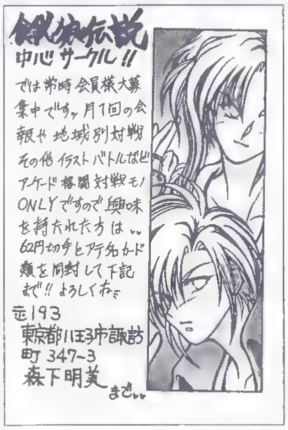
























## ストリートファイターII 魔人の肖像



発売中
東芝EMI
CD:TOCT-8088
¥3000(税込み)
大張正己描き下しポスター付

1.ACT-1 ヨガマスター ダルシム 2.ACT-2 N・Y麻薬捜査本部 3.ACT-3 闇の因子 4.ACT-4 チャイナタウン 5.ダルシムのテーマ 6.ACT-5 昏睡 7.ACT-6 崑崙の誓い 8.春麗VS隆のテーマ 9.ACT-7 魔性の夜 10.ACT-8 デビルズタワー 11.ACT-9 礼拝堂の決戦 12.ACT-10 浄化の夜明け 13.ボーナストラック

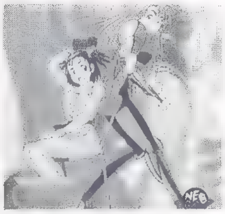
どこまで続くストII人気!6月にはSFC版にてニューソフトが出たばかり。まだまだ人気は続きそうだ。

今回紹介するものは、ストIIで登場するキャラクターによるドラマCD。もうこのシリーズも第3弾になる。

今回のドラマCDは、新たにダルシムが加わり、宿敵ベガを倒すため春麗たちとともに闘うというもの。このストーリーはカプコンの原案・構成・脚本という公式CD。

もちろんこれだけではない。カルトストIIや、春麗のお絵描き歌も入っているぞ。

## ワールドヒーローズ2



1993年7月24日
ゲーメスト
GV-03
¥6000(税込み)

オープニング
キャラ紹介
　ハンゾウ/フウマ/ドラゴン/J・カーン/ジャンヌ/ブロッケン/ラスプーチン/マッスルパワー/シュラノリョウコ/C・キッド/マッドマン/エリック/マキシマム/ネオ・ギガス/ディオ
対CPU戦
　各キャラクターの攻略&エンディング
連続技紹介

ゲーメストレーベルが送る究極攻略ビデオ第3弾、「ワールドヒーローズ2」が登場だ。ゲーメストのワールドヒーローズ2攻略スタッフのプレイを収録。オープニングから16種もあるキャラクターの紹介。対CPU戦、対戦、エンディングまでビッチリ入っている。

そうそう忘れてならないのが、大道芸ーお笑いも忘れていません。そして一番見たい知りたい連続技も完全収録。

観賞用としても、実践用としても使えるビデオだ。雑君の付録もついているぞ。




今月の注目どころとしてはカプコンの「Qサウンド」ゲーム、「天地を喰らうII」「キャディラックス」「パニッシャー」の3枚組CD。あの厚みのある音がどう聴こえてくるかが楽しみ。

個人的には、音色がきれいでゲームにマッチしたサウンドを聴かしてくれたコナミ初のRPGゲーム「ガイアポリス」。コナミサウンドファンは必聴ものといっていいだろう。

## 天地を喰らうII 〜赤壁の戦い〜

NOW PRINTING

1993年8月20日発売
ポニーキャニオン
／サイトロン
CD：PCCB−00133
¥3500（税込み）

カプコンが、VGMの再生（ゲーム中に聴こえてくる音）に新しい試みを登場させた立体音響システム「Qサウンド」がついにCDになる！
そのシステムで発売された本宮ひろ志による三国志を舞台とした漫画「天地を喰らう」のビデオゲーム版、「天地を喰らうII」、そして、米国で人気のあるコミック2タイトルをゲーム化「キャディラックス」と「パニッシャー」を収録。
これらをなんと3枚組みで発売！3500円だ！

## コナミ・アミューズメントサウンズ'93…夏




1993年8月21日発売
キングレコード
CD：KICA−7616〜7
¥3200（税込み）

Disc 1
・ガイアポリス（ゲームサントラ全曲）
・ガイアポリス（アレンジ2曲）
Disc 2
・リーサルエンフォーサーズ（ゲームサントラ全曲）
・ミスティックウォーリアーズ（　〃　）
・リーサルエンフォーサーズ（アレンジ3曲）

「'93…夏」っていうのが面白い！なんかこのタイトルで買っちゃいそうだ。
今回発売されるものは2枚組！これで値段は3200円、これはお買い得！
内容はというと、1枚目のCDは、コナミ初のRPGゲーム「ガイアポリス」のVGMとアレンジ、2枚目には、大人気のガンシューティング「リーサルエンフォーサーズ」のVGMとアレンジ、「ミスティックウォーリアーズ」のVGMを収録。グーな中身だ！

## 餓狼伝説 SOUND TRACK

NOW PRINTING

1993年9月22日発売
キングレコード
CD：KICA−161
¥2800（税込み）

餓狼伝説II（DP）＋（E.D）
ZI：ILL＋BGM

今回発売される「餓狼伝説SOUND TRACK」は、人気の高いNEOGEOソフト「餓狼伝説」のIとIIを題材に、昨年12月にTV放映されたアニメーション、そして今年7月31日にTV放映されるパートIIで流れるBGM、主題歌を含む、ボーカル3曲を収録したもの。
ボーカルは、パートIの主題歌を担当した結城めぐみとパートIIのZI：KILL。
BGMの担当は佐藤俊之。
このあと発売されるビデオも、要チェックだね。

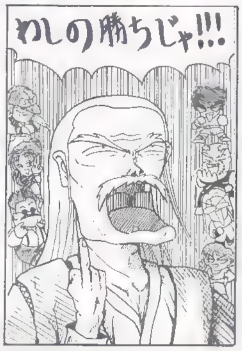
# ゲーメスト&コインジャーナル共催
# 第6回ゲーム懸賞論文大募集

早くも6回目を迎えたゲーム懸賞論文。今回もみなさんの力作が読めるのを楽しみにしています。

論文といっても難しいことを書かなきゃいけないってことはありません。日ごろ気になってること、体験記、クリアまでの苦労、自慢話、人にいえない恥ずかしいできごと…。下の決まりさえ守っていただければ、何でもいいですって！どんどん送ってください。



（石川県・PN　まいったァ～）



（大阪府・寺田正人）



（三重県・PN　Dr.DDT）



（三重県・藤井弘克）

## 決まり

●原稿量　400字詰め原稿用紙7枚（原稿量の過不足は280字以内としてください）

●原稿の最後に住所・氏名・電話番号・年齢を明記してください（欄外でも、8枚目を足して書いてもらっても構いません）。

●締め切り　8月31日必着

お詫び　ゲーメストNo.98「ゲーム業界就職情報・採用計画全リスト」の中で株バンプレストの電話番号に誤りがありました。下記のように訂正させていただきます。ご迷惑おかけした皆さん、本当にゴメンナサイ。

**（株）バンプレスト　☎03(3847)5161**

## 人気ビジネスマンガ『課長 島耕作』がゲーム化

人気ビジネスマンガ「課長島耕作」がスーパーファミコン用ソフトとして株式会社ユタカより発売されることになった。アドベンチャーゲームということもあって、時間に余裕があるこの時期にはちょうどよいソフトといえる。発売は8月。

## 幕張メッセ・第31回AMショー 8月28日一般公開

真夏の恒例行事ともなっているアミューズメントマシンショーが、8月26日（木）から8月28日の3日間、千葉の日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で行われる。

今年は国内外の娯楽機器メーカー67社、3000台余りにもおよぶ大規模で、ゲームセンターに並ぶ最新ゲームをはじめ、大型筐体や、カーニバルゲームなどあらゆるゲームが出展されるぞ。

気になる一般公開は、8月28日のみとなっており、入場料は中学生以上が2000円、小学生1000円で、10歳未満は保護者同伴が必要になる。

宿題があって行けない人のためにゲーメストが取材して11月号で大特集をする予定。お楽しみに。

## 「バック・トゥ・ザ・フューチャー2」がSFCで登場

バック・トゥ・ザ・フューチャー2がスーパーファミコンで登場した。ゲームジャンルはアクションゲーム。マイケル・J・フォックスの華麗なジェットボードさばきを再現している。もちろんドクやビフ、ジェニファーもでてくるぞ。好評発売中。発売元は東芝EMI株式会社。

## チームシンスケSNK 鈴鹿8耐オリジナルTシャツプレゼント

エス・エヌ・ケイより「チームシンスケ SNK」8耐参加記念Tシャツを抽選で20名にプレゼント。応募方法は官製はがきにプレゼント希望と明記、「チームシンスケSNK8耐プレゼント」係まで。締め切りは8月25日。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

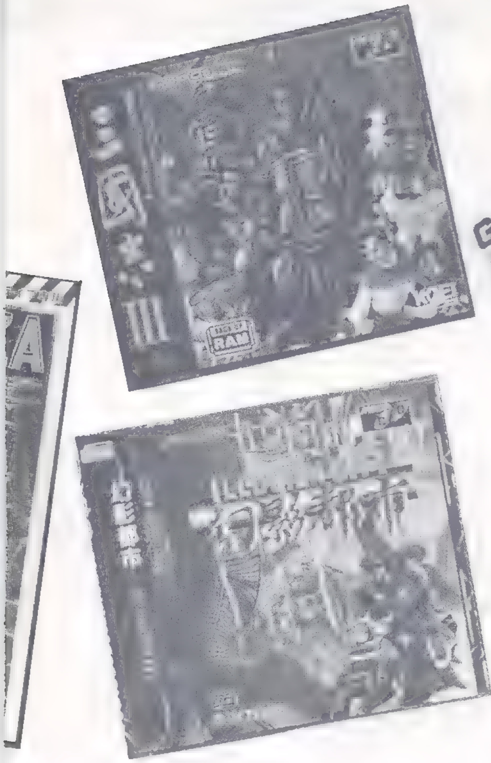
## 中京テレビ ゲームザウルス アラウル

この夏、中京テレビが日本テレビ系列各局と共に、大規模なTVゲームイベント「'93ゲームザウルス」を開催する。

日程は次のとおり。

7月21日・22日 東京プリズムホール
8月6日・7日 マインドームおおさか
8月14日・15日 浜松アリーナ
8月20日・21日 吹上ホール

このイベント開催にちなんでゲームザウルスロゴ入りポロシャツ（色はオレンジ）を抽選で5名にプレゼント。あて先は「ゲームザウルス・プレゼント」係まで。



●海外ゲーフリークならスイッチがオススメ。ちなみにセガマウス対応だ。パソゲーでおなじみの幻影もイチオシもの。

**4** アイランドテレカ(5名)




**5** 毎度おなじみ"今回は海外モノ"生写真(3名)




●生写真を何かいかがわしいものと感ちがいしている人がいますが、それは間違いです。たしかに変だけど…。

当選おめでとう

## 超豪華7月号プレゼント
# 当選者発表

1 シューティング基板プレゼント
ライジング提供魔法大作戦
松延秀幸 君(京都府)
新声社提供戦国エース
成田秀紀 君(埼玉県)
東亜プラン提供V・V(ブイ・ファイブ)
植草薫一郎君(千葉県)

2 ピンボールバックパネル
越後正一 君(北海道)
江口洋史 君(山形県)
石川明弘 君(茨城県)
鈴木洋史 君(埼玉県)
伊藤徳彦 君(千葉県)
越智大介 君(静岡県)
井口淳也 君(愛知県)
能勢義行 君(岡山県)

3 ジャレコ提供美少女麻雀士スーチーパイ設定資料
若菜亮太郎君(東京都)
渡辺龍也 君(山梨県)
古川忠孝 君(佐賀県)

4 セガ・エンタープライゼス提供ファイナルファイトCD
大越俊彦 君(千葉県)

5 バンプレスト提供クレーンゲーム景品用ぬいぐるみ
木村健一 君(宮城県)
原田麻美 さん(宮城県)
瀬川貴史 君(福島県)
長部貢平 君(群馬県)
大野将也 君(群馬県)
久保季子 さん(埼玉県)
大関真純 君(千葉県)
羽尾京士 君(東京都)
金沢 旭 君(神奈川県)
渋谷宏光 君(長野県)
宮辺泰治 君(福井県)
河村竜雄 君(静岡県)
服部和幸 君(静岡県)
片桐靖夫 君(愛知県)
松浦慎一 君(愛知県)
児玉美佐子さん(大阪府)
石原 顕 君(大阪府)
寺田美紀 さん(大阪府)
吉岡生博 君(岡山県)
美濃卓営 君(香川県)

6 徳間書店インターメディア提供トクマインターメディアコミックス ストリートファイターII R
YU
岡山哲郎 君(京都府)
ジェリーボーイ
武村 薫 君(大阪府)
コズミックファンタジー
土居貴和巳君(愛媛県)

7 データイースト提供ファイターズヒストリーポスター
金子剛規 君(栃木県)
飯田京太郎君(千葉県)
増田裕明 君(東京都)
大木栄伸 君(東京都)
河村孝祐 君(静岡県)
竹岡利浩 君(広島県)
当田卓也 君(広島県)
広松敏幸 君(福岡県)
後藤 巧 君(熊本県)
谷口光明 君(宮崎県)

8 アイランドテレカ
海老名 敦君(福島県)
嶺岸 裕 君(福島県)
高草木 慶君(群馬県)
島田悟史 君(埼玉県)
牧野浩士 君(東京都)
桑原[illegible] 君(東京都)
越野 淳 君(大阪府)
藤原高志 君(和歌山県)
三島蒼範 君(長崎県)
屋巻 聡 君(鹿児島県)

9 毎度おなじみ怪しげ生写真
斉藤世作 君(北海道)
富田知興 君(東京都)
谷 誠 君(富山県)
左高拓巳 君(岐阜県)
山本 亮 君(大阪府)
粕谷浩之 君(大阪府)
楠 真樹 君(兵庫県)
原 正樹 君(兵庫県)
岸川隆雄 君(福岡県)
浜田圭輔 君(長崎県)

# 9月号プレゼント

締め切り→8月31日
ハガキ→42ページにあります
当選者発表→11月号

**お詫びと訂正**

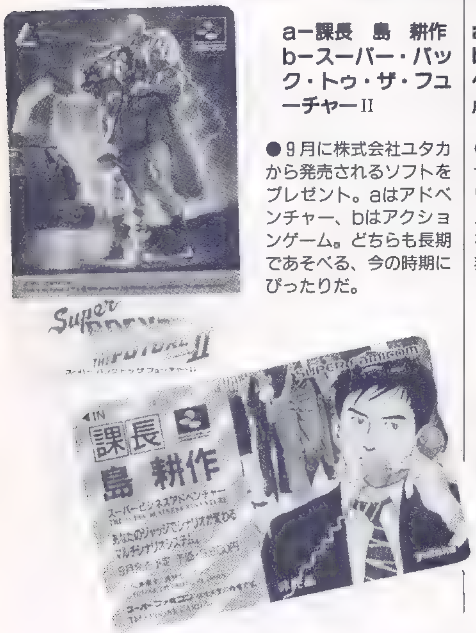
ゲーメスト増刊餓狼伝説2のプレゼントコーナーの当選発表の期日に誤りがありましたことを深くお詫び申しあげます。

〈訂正〉当選発表　'93年9月号→　'93年10月号

## 1 株式会社エーワン・アド提供 SFCソフト&テレカ(各5名)

a−課長 島 耕作
b−スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII

●9月に株式会社ユタカから発売されるソフトをプレゼント。aはアドベンチャー、bはアクションゲーム。どちらも長期であそべる、今の時期にぴったりだ。




## 2 サン・ソフト提供ワールドヒーローズグッズ(各4名)

a−ポスター
b−カンペン・ボールペン・シャープペン3点セット

●SFCユーザー期待のサン・ソフトのSFC版ワールドヒーローズのポスターとカンペンセットをプレゼント。両方とも非売品なので貴重な一品。



## 3 セガ・エンタープライゼス提供　ゲームソフト

a−メガドライブ用ソフト
　エクスランザー(1名)
b−メガCD用ソフト
　スイッチ　(1名)
c−メガCD用ソフト
　三國志III　(1名)
d−メガCD用ソフト
　幻影都市　(1名)



# すばらしい本屋さん39軒

## ゲーメスト100号記念大感謝セール

▶7月20日から8月31日まで

### 皆様に支えられて100号へ 大感謝!!夏休み特典セール

読者の皆様ありがとう!! 9年前、こわごわと誕生したゲーメストも、この8月30日発売号（10月号）で記念すべき100号となります。

創刊当時はビデオゲームというと「なに？それ？」という感じで、ゲームセンターっていえば「不良のたまり場」という言葉がこだまのように返ってきて、私たちゲーメストは読者の皆様と一緒に「それは違うよ、ゲームは音楽や映画と同じように立派な創作物だ！ゲーム好きは健全な趣味」「ゲームセンターは健全な遊び場」と訴えてきました。

今、ゲームもゲームセンターも社会的に、しっかりと認められるようになりました。ゲームを愛する皆様がずっと支えてくださったからこそです。大感謝!!

――というわけで、感謝もこめて夏休み大セールといきます。




この期間に下記の常備店でゲーメスト（本誌でも増刊号でも）をお買い上げの皆様に、もれなくゲーメストオリジナルの100号記念ステッカーとノートをプレゼント!!

### 「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

月刊ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

## 月刊ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

### 東北地方

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1－12－8
☎0188－33－3105

### 関東地方

●好文堂書店
栃木県真岡市台町4165－2
☎0285－82－2061

●アルファースポット
群馬県太田市石原473－1
☎0276－46－8836

●文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町4－7－5
☎0273－63－5961

●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296－33－3220

●辰正堂書店
千葉県松戸市松戸1181ボックスビル6F
☎0473－64－7997

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6－12
☎0436－43－0979

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1－21
☎03－3294－0011

●田無書店
東京都田無市本町4－2－11エンジョイライフオリエス2F
☎0424－66－0361

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6－13－20
☎0427－25－2132

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町4－6
☎0426－45－9121

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1－27
☎0468－22－2224

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463－73－5521

●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466－25－6316

### 北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2－22－29
☎0256－35－6561

### 東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5－22－10
☎053－454－7898

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1－4－18
☎053－473－2232

●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1－2－6
☎0543－64－8012

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7－7
☎052－832－8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3－10－16
☎052－251－8334

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3－25－6
☎052－732－3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052－771－5208

●ビレッジ・バンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1－515
☎052－805－2535

●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565－48－5331

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3－11－13
☎0587－32－5185

### 近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075－221－0280

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出北2－7－18
☎06－461－2321

●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1－5－31
アポロビル2F
☎06－633－2634

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722－29－3398

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3－4－6
☎0722－45－4152

●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2－1－16
☎0722－24－4184

●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1－1－5
☎06－381－5835

●晨々堂奈良西大寺店
奈良県奈良市西大寺栄町
3－20ポポロ1F
☎0742－35－2529

●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2－2－1
☎0742－43－8512

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795－72－2171

### 中国地方

●サントーク廣文舘
広島県福山市三之丸町30－1
☎0849－23－9434

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625－2
☎086－276－8454

### 九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1－11－11
天神コアビルB1F
☎092－721－8267

●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2－25緒方ビル2F
☎09302－5－7335

Bookstore LIST

# 全国通信販売!!

## オール税込み!! 買いたい人

（新品・中古）商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELして下さい!

**TELした次の日に商品がお手もとに!!**
**商品代金は商品と引換です**

（ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円）
（※一部地域・一部商品除く）

**毎週土曜日は超目玉の日です。**
**A.M.11：00より受付中!! どんどん☎して下さい。**

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- 新作 予約のキャンセルは発売日2日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- キャンセル不可（発送後のキャンセルは送料をいただきます）
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合のキャンセル料はいりません）
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。

| 超目玉商品 | 先着20名様限り 8/7（土）AM11：00受付 | ファイアースープレックス……9,787（税別）<br>餓狼伝説 2……19,981（税別） | ネオジオ本体 | 新品……32,816（税別）<br>中古……28,933（税別） |
|---|---|---|---|---|

### ネオジオ

| | 新品 | 中古 |
|---|---|---|
| ネオジオ本体 | 33800 | 29800 |
| あしたのジョー伝説 | 17800 | 12800 |
| アンドロデュノス | 19800 | 14800 |
| エイトマン | 18800 | 12800 |
| ASO 2 | × | 11800 |
| 餓狼伝説 | × | 7800 |
| 餓狼伝説 2 | TEL | 19800 |
| キングオブモンスターズ | 13800 | 11800 |
| キングオブモンスターズ 2 | × | 13800 |

| | 新品 | 中古 |
|---|---|---|
| クイズ大捜査線 | × | 12800 |
| クイズ迷探偵・ネオ＆ジオ | × | 16800 |
| クロスソード | × | 9800 |
| ゴーストパイロット | 16800 | 9800 |
| サイバーリップ | 8800 | 6800 |
| サッカーブロール | 16800 | 9800 |
| サムライスピリッツ8/4 | 21800 | 19800 |
| ジョイジョイキッド | × | 5800 |
| ザ・スーパースパイ | × | 7800 |
| スラッシュラリー | 19800 | 9800 |
| 戦国伝承 | × | 9800 |

| | 新品 | 中古 |
|---|---|---|
| 戦国伝承 2 | 21800 | 17800 |
| 得点王 | 21800 | 17800 |
| トッププレイヤーズゴルフ | 9800 | 7800 |
| ナム 1975 | 9800 | 7800 |
| 2020スーパーベースボール | × | 11800 |
| ニンジャコンバット | × | 9800 |
| ニンジャコマンドー | × | 19800 |
| バーニングファイト | 10800 | 8800 |
| バカ殿様麻雀漫遊記 | 17800 | 12800 |
| ビューポイント | × | 17800 |
| ファイヤースープレックス | 14800 | 9800 |

| | 新品 | 中古 |
|---|---|---|
| フットボールフレンジー | 14800 | 9800 |
| ベースボールスターズ | 7800 | 6800 |
| ベースボールスターズ 2 | × | 16800 |
| 麻雀狂烈伝 | × | 8800 |
| マジシャンロード | 9800 | 7800 |
| みなさんのおかげさまです | × | 9800 |
| ミューティション・ネイション | 18800 | 9800 |
| ライディングヒーロー | 11800 | 9800 |
| ラギ | 10800 | 9800 |
| ラストリゾート | × | 19800 |
| リーグボーリング | 9800 | 8800 |

| | 新品 | 中古 |
|---|---|---|
| 龍虎の拳 | 21800 | 14800 |
| ロボアーミー | 9800 | 6800 |
| ワールドヒーローズ | 17800 | 11800 |
| ワールドヒーローズ 2 | 21800 | 19800 |
| コントローラー | 5780 | 3800 |
| 麻雀コントローラー | × | 1800 |
| AVコード | 1000 | 600 |
| RFコンバーター | 1500 | 800 |
| RGBケーブル | 1560 | 1200 |
| ACアダプター | 2800 | 2800 |
| メモリーカード | 2800 | 2200 |

## 新作予約受付中

その他各種新作予約を受け付けしています。
予約してくだされば発売日に届きます。

| | | |
|---|---|---|
| NG サムライスピリッツ | ¥21,800 | 8／4 |
| NG 餓狼伝説スペシャル | ¥TEL | 未定 |
| SF ドラゴンクエストI・II | ¥TEL | 未定 |
| SF 聖剣伝説2 | ¥10,090 | 8／6 |
| SF Jリーグサッカープライムゴール | ¥6,980 | 8／6 |
| SF 美少女戦士セーラームーン | ¥7,480 | 8／27 |
| SF ファイナルファンタジーUSAミスティッククエスト | ¥TEL | 9／10 |
| SF トルネコの大冒険 | ¥TEL | 9／16 |
| CD CD麻雀 美少女中心派 | ¥6,980 | 8月 |

## エマーソン では 中古基板 の 買取り をはじめました。

下の表は買取り金額です。
※その他の基板も高価買取り中!

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔法大作戦 | 88500 | ストリートファイターII | 37500 | 悪魔城ドラキュラ | 36000 | ファイナルスターフォース | 28500 | ワルキューレの伝説 | 88500 |
| サイコソルジャー | 40500 | ストリートファイターIIダッシュ | 73500 | ガイアポリス | 58500 | 雷電 | 26200 | 戦国エース | 96000 |
| ネオジオワンスロボード | 56200 | ストリートファイターII'ターボ | 103500 | プレミアーサッカー | 58500 | アサルト | 88500 | 超時空要塞マクロスII | 96000 |
| サムライスピリッツ | 28500 | 大魔界村 | 45000 | マーシャルチャンピオン | 73500 | スーパーワールドコート | 58500 | 達人 | 11200 |
| ワールドヒーローズ2 | 21000 | 闘いの挽歌 | 18700 | ゴールデンアックスII | 71200 | ドラゴンスピリット | 36000 | 達人王 | 18000 |
| アンダーカバーコップス | 36000 | 天地を喰らう | 73500 | ぷよぷよ | 66000 | ドルアーガの塔 | 36000 | ドキューン | 16500 |
| 海底大戦争 | 96000 | 天地を喰らう2 | 97500 | ハットトリックヒーロー | 28500 | ナックルヘッズ | 58500 | ナックルバッシュ | 51000 |
| エリア88 | 97500 | ナイツオブザラウンド | 48700 | ハットトリックヒーロー93 | 105000 | ファイネストアワー | 82500 | Vファイブ | 18700 |
| キャディラックス | 81000 | 魔界村 | 24000 | バブルボブル | 18000 | フェリオス | 82500 | | |
| キャプテンコマンドー | 48700 | マッスルボマー | 148500 | メタルブラック | 36000 | 未来忍者 | 75000 | | |
| ストライダー飛竜 | 58500 | USネイビー | 33700 | ファイターズヒストリー | 63700 | リブルラブル | 52500 | | |

注意事項
- 各種コントロールBOXも買取りしています。
- 故障している物は買取りできません。
- インストラクションカード，説明書もいっしょに送って下さい
- JAMMA規格でない物は，ハーネスもいっしょに送って下さい。



〒431-31 静岡県 浜松市笠井町32-1 **エマーソン** 年中無休 通販部係
☎053-433-9900 受付時間（AM11：00～PM8：00）
FAX053-435-5454 FAXでも受付しています 現金書留でも受付します

フランチャイズ店募集（静岡県内）

各種ゲームソフト・本体 高価 買取り中
コミック本・攻略本・ミュージックCD も買取ります

| 買取申込書 | ゲーメスト 9月号 | 氏名 | （フリガナ） 印 | 生年月日 年 月 日生 | 年令 才 | 保護者名 | 未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。 | （フリガナ） 印 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 住所 〒 （フリガナ） | | | | | | 送金方法 郵便・銀行 | TEL － － |

# TFCファミリークラブの通信販売

おかげさまで20周年 TFCファミリークラブ

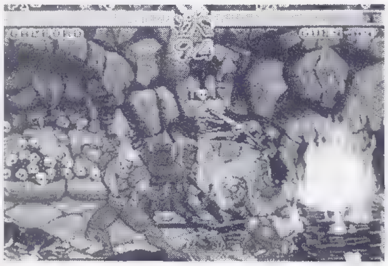
## NEO·GEO ファンに贈る熱きメッセージ

8月4日発売 予約受付中//

### サムライスピリッツ

(118メガ) 定価¥28,000(税抜)
10%OFF→¥25,200(販売価格)

史上空前/12剣士の果たし合い。新要素満載/格闘史上をぬりかえるサムライ対戦、いざ尋常に勝負せよ/

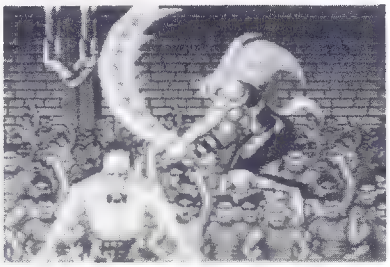


好評発売中//

### ワールドヒーローズ2

(140メガ) 定価¥28,000(税抜)
10%OFF➡¥25,200(販売価格)

時を超え、距離を無視して、今、最高に面白い闘いが始まる//ニューヒーロー6人登場/デスマッチもニューリアル/

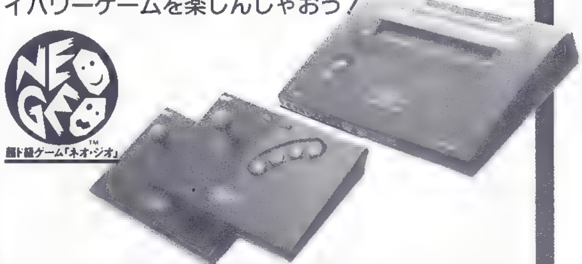


好評発売中//

### ハイパワーゲームマシン「ネオ・ジオ」

定価¥48,800(税抜)
20%OFF➡¥39,040(販売価格)

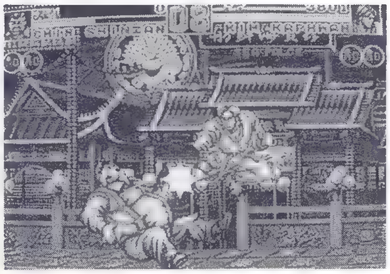
ゲーセンそのままのプロ仕様。
アクションが多彩。グラフィックが美しい。サウンドがリアル。大容量ゲームが続々登場。テレビでハイパワーゲームを楽しんじゃおう/



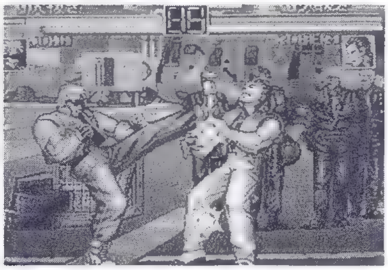




### 餓狼伝説2 (106メガ)



### 龍虎の拳 (102メガ)



### 好評発売タイトル(オール10~15%OFF)

| タイトル | 定価(税抜) | 販売価格 |
|---|---|---|
| ファイヤー・スープレックス | ¥28,000 | ¥25,200 |
| 戦国伝承2 | ¥25,000 | ¥22,500 |
| 得点王 | ¥23,000 | ¥20,700 |
| 餓狼伝説2 | ¥28,000 | ¥25,200 |
| ワールド・ヒーローズ | ¥25,800 | ¥23,220 |
| 龍虎の拳 | ¥28,000 | ¥25,200 |
| クイズ迷探偵・ネオ&ジオ | ¥21,800 | ¥19,620 |
| ベースボール・フレンジー | ¥23,800 | ¥21,420 |
| 餓狼伝説 | ¥23,800 | ¥21,420 |
| フットボール・フレンジーズ | ¥23,800 | ¥20,230 |
| スラッシュ・ラリー | ¥23,800 | ¥20,230 |
| クロス・ソード | ¥21,800 | ¥18,530 |

▼通信販売でのお申し込み、ご予約は下記へ(地方発送可)

**まとめて欲しい!クレジットでらくらくあと払い。(3万円以上)**

**お申し込み方法** タイトル名・金額・住所・電話番号・氏名・年令を明記の上、右記いずれかの方法でお申し込みください。
お申し込みの方は1件につき、送料¥800いただきます。

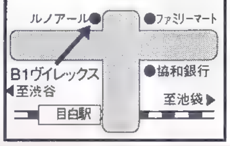
**お申し込み先**
TFCファミリークラブ ゲーメスト⑨係
☎03(3320)3311 FAX.03(3320)0508
〒151 東京都渋谷区代々木一丁目19番5号 GM-9
●電話受付時間▶日曜・祭日・第1・2土曜日を除くAM10:00~PM6:00

〈お支払い方法〉税込価格にてお申し込み下さい。

| | | |
|---|---|---|
| 先払い | ①銀行振込み(一括) | 振り込む前に必ず左記の必要事項を、電話かハガキでご連絡下さい。(振込先)第一勧業銀行 下谷支店 (普)1321716 (口座名)TFCファミリークラブ |
| 先払い | ②現金書留(一括) | 左記の必要事項を別紙に記入し、現金と同封の上、お申し込み下さい。 |
| 後払い | ③代金引き換え(郵便局)後払い | 手数料として、100円切手8枚同封の上(4本以上のご注文は12枚)、お申し込み下さい。郵便局より配達通知書が致着次第、代金と印鑑、配達通知書を持参の上、最寄りの郵便局にて商品をお受け取り下さい。 |
| 後払い | ④クレジット 分割後払い ボーナス一括払い ジャックス(代行) | ご購入金が3万円以上の場合にご利用できます。希望支払回数または、お支払いボーナス月とお支払い方法(銀行振込、銀行自動引落とし、郵便振込)をお電話かハガキにてご連絡の上お申し上み下さい。※学生の方は必ず保証人が必要です。 |

店頭でのお求めご予約は下記へ

**ヴィ・レックス目白**
TEL.03-3954-4162
〒161東京都新宿区下落合3-17-35
ルノアールB1
P.M.12:00~A.M.0:00



# めざせハイスコア!!

夏休み中、いろいろなところへ遠征へ行かれると思うが、その際、事故に気をつけてください。滞在先でゲームをやりすぎて、帰る電車賃がないなんてことがないように。

## ファミリーランドカーニバル ☆＝0（3）
福島県会津若松市中町３－53　☎(0242)27－2236

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ２（ハンゾウ） | 6,584,500 | やっぱ最高　by古川 | |
| 2 | ワールドヒーローズ２（フウマ） | 6,636,900 | やっぱ最高　by古川 | |
| 3 | マーシャルチャンピオン（レイチェル） | 138,800 | MAA公 | |
| 4 | マーシャルチャンピオン（ケイオス） | 146,400 | MAA公 | |
| 5 | アフィターズヒストリー（レイ） | 944,000 | M. H | |
| 6 | ファイターズヒストリー（フィーリン） | 1,000,200 | M. H | |
| 7 | ファイターズヒストリー（リー） | 826,500 | M. H | |
| 8 | ファイターズヒストリー（ミゾグチ） | 837,900 | かぁ～　ジョー伝説の始まりだぜ！！ | |
| 9 | 戦国エース（アイン） | 759,200 | メジロパーマー | |
| 10 | 戦国エース（天外） | 535,600 | メジロパーマー | |

## JOYCOM'S ☆＝3（8）
福島県いわき市平字白銀町１－４　☎(0246)23－2965

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン（アヴゥ） | 502,300 | まさにエリック加藤！バンバンマンモーツF | ALL　以下ノーマル設定です |
| 2 | マーシャルチャンピオン（ボビー） | 495,200 | 極貧大王SIM－A | ALL |
| 3 | マーシャルチャンピオン（マハンバ） | 471,000 | F'－ETU | ALL |
| 4 | マーシャルチャンピオン（ジン） | 450,900 | 高３デビュー！HYDER－(村) | ALL |
| 5 | マーシャルチャンピオン（ホイ） | 428,700 | ボーエーボエボエボエまぐろちゃん | ALL　バンバンマン３号 |
| 6 | バニッシャー | 9,046,400 | 門限は９時よ♡AXE | ALL　残×０ 殺299 |
| 7 | ワールドヒーローズ２（マッスルパワー） | 9,216,300 | NORIック（バンバンマン２号） | ALL Ⓟ×21　F×１ |
| 8 | ワールドヒーローズ２（ジャンヌ） | 8,560,500 | FOX（バンバンマン化中）現在豊状態 | ALL Ⓟ×22 |
| 9 | ワールドヒーローズ２（ブロッケン） | 8,130,200 | 貧乏でバンバンマンになれねー！SIM－A | ALL Ⓟ×20　F×１ |
| 10 | ワールドヒーローズ２（ラスプーチン） | 7,534,600 | F'－ETU | ALL　(連) P×22　F×２ |

## ゲームコーナーロム ☆＝0（2）
宮城県仙台市太白区向山２－２－17　☎(022)262－9065

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダークエッジ | 272,600 | 真・T２－女神 | ALL ジーニィ |
| 2 | シャドーフォース | 310,290 | 真・T２－女神 | 最終面 コヨーテ |
| 3 | ワールドヒーローズ２ | 4,826,800 | S・N・KEN | ALL ジャンヌ |
| 4 | ワールドヒーローズ２ | 5,411,600 | BAU－谷本 | ALL フウマ |
| 5 | 出たな!ツインビー | 3,067,600 | MUK | ２－４ |
| 6 | ダイエットGOGO | 2,852,174 | 真・T２－女神 | ALL |
| 7 | ブルーホーク | ３周目４面 | M. HULOT | |
| 8 | 餓狼伝説２ | 1,031,800 | おきろん教教祖　ほえほえ | ALL ジュウベイ |
| 9 | ソルダム | 1,458,700 | MAO(わ) | L－57 ライン224 |
| 10 | ファイターズヒストリー | 1,077,800 | TMN－EXPO | ALL サムチャイ |

## ゲームプラザヴィクトリア ☆＝1（11）
北海道札幌市南区澄川４条３丁目　☎(011)813－6025

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ２（ハンゾウ） | 7,922,800 | あつし | ALL Ⓟ×22 |
| 2 | ワールドヒーローズ２（フウマ） | 7,998,400 | ラリー伊藤 | ALL Ⓟ×22 |
| 3 | ワールドヒーローズ２（マッドマン） | 6,532,400 | あつし | ALL Ⓟ×14 |
| 4 | ワールドヒーローズ２（ラスプーチン） | 6,210,300 | HU－FE－DMRDE | ALL Ⓟ×15 |
| 5 | ワールドヒーローズ２（リョウコ） | 6,717,200 | リネカー | ALL Ⓟ×10 |
| 6 | ファイターズヒストリー（サムチャイ） | 1,368,700 | HU－FE－DMRDE | ALL |
| 7 | ファイターズヒストリー（リー） | 1,131,500 | ヴィクのたけし | ALL |
| 8 | キャディラックス（ムスタファ） | 3,274,500 | CIA | ALL |
| 9 | ストリートファイターII'ターボ（ベガ）(連) | 1,354,300 | CUDR－T. M | ALL　爪×１ 11－６－２ |
| 10 | ストリートファイターII'ターボ（サガット）(連) | 1,595,100 | ふみゆき | ALL 15－６－１ |

## ハイテクセガ高崎 ☆＝21（182）
群馬県高崎市中紺屋町10　☎(0273)25－1972

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ（ケニア） | 3′20″29 | ATF－KEN | 完走 マッドパワー |
| 2 | アウトランナーズ（ロシア） | 3′17″91 | ATF－K K | 完走 マッドパワー |
| 3 | アウトランナーズ（香港） | 3′21″11 | ESSAY－SOL | 完走　香港歴２時間 下ルートの捨てゲー |
| 4 | アウトランナーズ（オーストラリア） | 3′18″79 | ESSAY－SOL | 完走　総100プレイ「あきれた」担当談 |
| 5 | タントアール | ALLクリア | ESSAY－ABN(男) | 入荷初日「基本です」担当談 |
| 6 | クイズ めくるめくストーリー | 3,760,300 | いせえび勧太 | ALL「気持ハズレ」担当談 |
| 7 | ダークエッジ(連)（サッド） | 578,400 | ESSAY　CSD－槐ASH | ALL「基礎2」担当談 |
| 8 | ミスティックウォリアーズ(連) | 970,580 | ESSAY(秘)新命明 | ALL　残０「もう来るな」担当談 |
| 9 | ワールドヒーローズ２（キャプテンキッド）(連)(必) | 8,305,200 | ESSAY－ABN(男) | ALL「感無量」担当談 |
| 10 | スーパーワールドスタジアム'93激闘版 | Aveが残らない為クリア統一 | 世に不運は無い 全て試練である。担当談 | 怒り爆発バカ、ケンカ売りまくり。 |

## ゲームランドアタック ☆＝0（1）
宮城県仙台市宮城野区荻野町４－５－41　☎(022)235－8794

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ２（ドラゴン） | 569,900 | WDK | レベル４ ALL |
| 2 | ワールドヒーローズ２（キャプテンキッド） | 4,483,900 | HAZARDお子 | レベル４ ALL |
| 3 | ワールドヒーローズ２（マッドマン） | 5,680,500 | | レベル４ ALL |
| 4 | ワールドヒーローズ２（ブロッケン） | 4,474,900 | | レベル４ ALL |
| 5 | ワールドヒーローズ２（マキシマム） | 3,923,000 | | レベル４ ALL |
| 6 | ワールドヒーローズ２（ハンゾウ） | 5,869,400 | | レベル４ ALL |
| 7 | ワールドヒーローズ２（エリック） | 4,833,800 | | レベル４ ALL |
| 8 | ワールドヒーローズ２（フウマ） | 5,752,400 | | レベル４ ALL |
| 9 | 超時空要塞マクロスII | 2,622,840 | HAZARDお子 | ALL ビギナー |
| 10 | | | | |

## NTK２店合同 ☆＝0（17）
北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ（ジャパンコース） | 3′39″57 | SPIさん | QUICKRCATOR使用 ALL |
| 2 | アウトランナーズ（ロシアコース） | 3′38″72 | HIDE－西本英樹 | QUICKRCATOR使用 ALL |
| 3 | アウトランナーズ（スペインコース） | 3′37″26 | SPIさん | QUICKRCATOR使用 ALL |
| 4 | アウトランナーズ（スイスコース） | 3′44″09 | SPIさん | QUICKRCATOR使用 ALL |
| 5 | アウトランナーズ（アトランティックコース） | 3′41″78 | SPIさん | QUICKRCATOR使用 ALL |
| 6 | 超時空要塞マクロスII | 2,730,070 | KAN | ミディアム ALL　2P側 |
| 7 | マーシャルチャンピオン | 216,300 | KYA | ゴルビー　ALL |
| 8 | マーシャルチャンピオン | 165,200 | AGO | レイチェル　ALL |
| 9 | 魔法大作戦 | 1,382,580 | KAN | １－６　ノーマル チッタ使用 |
| 10 | 海底大戦争・ | 978,300 | YYQ | ノーマル ６面 |

## モンテカルロ ☆＝2（12）
群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23－2361

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 戦国エース（アイン・シャイン） | 1,592,900 | 魔B党－ⒽARU | ALL　残×０ タヌキ×２ |
| 2 | ワールドヒーローズ２（J・マキシマム） | 8,964,200 | DIO様に感謝！魔B党－ⒽARU | ALLⓅ R37 |
| 3 | ワールドヒーローズ２（ジャンヌ） | 8,224,400 | 魔B党－鴨(略) | ALL ２本落ち |
| 4 | ワールドヒーローズ２（ドラゴン） | 7,415,000 | 魔B党－ⓈARU | １coinALL 夕子パワー爆発 |
| 5 | ワールドヒーローズ２（エリック） | 6,799,100 | やっぱり遊びです　中島くん♡ | ALL 電ハ末使用 |
| 6 | ワールドヒーローズ２（リョウコ） | 6,108,900 | 千尋がかわいそう　エクストランの人 | ALL P×？ ノーマルモート |
| 7 | ワールドヒーローズ２（ラスプーチン） | 5,137,500 | ラブリーラフプーチン 天翔けるぺんぎん(満) | ALL 穴うめ次郎君 |
| 8 | ファイターズヒストリー（リー） | 1,175,800 | 上のマキシム高いよ！PST－JUN(略) | ALL |
| 9 | ファイターズヒストリー（サムチャイ） | 1,155,100 | 伯爵(略) | ALL P×？ |
| 10 | ファイターズヒストリー（リョウコ） | 1,072,300 | タイガーバズ～カじゃでらっくす！ | ALL P×？ |

## プレイランドファンタジア＆バレンシア ☆＝0（3）
秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内　☎(0184)24－5278

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 達人王（１P） | 1,015,590 | 「S」GALAXY　－いけだ！！ | ６面後半 久びさのスコア |
| 2 | SDガンダム ネオバトリング（１P） | 940,000 | CBX | ６－５ F90使用 |
| 3 | ウルトラ闘魂伝説（１P） | 222,100 | JOE | ４面 タロウ使用 |
| 4 | ストリートファイターII'ターボ（ケン） | 1,458,600 | T&T | １コインALL |
| 5 | ワールドヒーローズ２（ハンゾウ） | 6,765,300 | めざせ1000万（無理）(さ) | １コインALL |
| 6 | ワールドヒーローズ２（キャプテン） | 6,790,100 | さめざめ！？ | １コインALL |
| 7 | 戦国エース（アイン） | 1,447,600 | AHO | １コインALL |
| 8 | バニッシャー（１P） | 6,688,100 | 広小路一輪車チーム | １コインALL |
| 9 | ダークエッジ（サッド） | 463,400 | スネ研会長NHK | １コインALL P×７　D×２ |
| 10 | アウトランナーズ（スペイン） | 3′20″29 | キタキツネの謎 血染めの社用車とは？ | スピードバスター マニュアルALL |

## ハイテクセガ青森＆新町 ☆＝0（11）
青森県青森市新町１－８－10　☎(0177)34－3737

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ | 3′21″89 | 祝！達人王クリア記念 OAG²－AHO(色)² | スピードバスター Japan |
| 2 | ワールドヒーローズ２ | 7,260,800 | KANZU | フーマ　クリア |
| 3 | ワールドヒーローズ２ | 6,681,400 | KANZU | ハンゾー　クリア |
| 4 | ワールドヒーローズ２ | 6,089,900 | 熱血最強！KALPA－(た)M | ジャンヌ　クリア |
| 5 | ワールドヒーローズ２ | 5,298,600 | 絶対無敵！KALPA－BSK | 亮子　クリア |
| 6 | ワールドヒーローズ２ | 5,089,700 | 勇者特急！KALPA－KDSK | ラスプーチン クリア |
| 7 | ワールドヒーローズ２ | 4,706,100 | マッドマン教育教師 KALPA－BSK | マッドマン クリア |
| 8 | ワールドヒーローズ２ | 4,448,900 | NG騎士 KALPA－(た)M | エリック　クリア |
| 9 | ワールドヒーローズ２ | 4,255,300 | 美少女戦士 KALPA－(た)M | シュラ　クリア |
| 10 | 魔法大作戦 | 1,188,310 | ブー！OAG²－AHO(色)² | チッタ　６面 |

## ジャック＆ベティ ☆＝0（11）
群馬県太田市東本町18－13　☎(0276)22－1136

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダークエッジ（サッド） | 486,100 | RABYゲームアーツ所属SSS | ALL P×９ ボーナスおち |
| 2 | 海底大戦争 | 1,388,400 | | PRO ALL ノーミス☆264 |
| 3 | 大王 | 5,949,300 | | ST, 13 |
| 4 | マーシャルチャンピオン | 172,300 | | ケーオス |
| 5 | マーシャルチャンピオン | 152,600 | | レイチェル |
| 6 | マーシャルチャンピオン | 215,700 | | ホイ |
| 7 | マーシャルチャンピオン | 158,300 | | ゼン |
| 8 | マーシャルチャンピオン | 245,100 | | ボビー |
| 9 | マーシャルチャンピオン | 157,500 | | アブウ |
| 10 | マーシャルチャンピオン | 210,000 | | ゴルドー |

## ゲームブティック　ジャック＆ベティ ☆＝0（14）
山形県米沢市中央１－14－12セントラルビル１F　☎(0238)21－1864

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン（ケイオス） | 171,400 | AUX | １コインALL |
| 2 | マーシャルチャンピオン（レイチェル） | 170,200 | AUX | １コインALL |
| 3 | マーシャルチャンピオン（ジン） | 163,600 | テルミ姉 | １コインALL |
| 4 | マーシャルチャンピオン（ボビー） | 133,200 | ZZL－(ひ) | １コインALL |
| 5 | ワールドヒーローズ２（フウマ） | 6,470,900 | ZAO－HIR | １コインALL P×13 |
| 6 | ワールドヒーローズ２（ジャンヌ） | 6、035,300 | はかいししちゃちょう | １コインALL |
| 7 | ワールドヒーローズ２（ハンゾウ） | 5,942,400 | ZAO－HIR | １コインALL P×12 |
| 8 | ファイターズヒストリー（サムチャイ） | 1,249,000 | サムチャイン01 | １コインALL |
| 9 | 魔法大作戦(連)（ミヤモト） | 1,331,050 | AGT φφφ TAL ⒽⓈ | １コイン６面 |
| 10 | 戦国エース(連)（ジェーン） | 920,600 | NCP・CPS(み) | ２－３ |

## プレイシティキャロット八戸店 ☆＝0（4）
青森県八戸市六日町33　☎(0178)44－8580

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 雙翼 | 1,952,600 | Ⓛ | ２周目２－１ 赤使用 |
| 2 | マーシャルチャンピオン（ゴルドー） | 242,400 | うお | ALL |
| 3 | マーシャルチャンピオン（レイチェル） | 165,500 | PAT | ALL |
| 4 | マーシャルチャンピオン（ボビー） | 184,800 | H. K | ALL |
| 5 | マーシャルチャンピオン（ケイオス） | 159,900 | オー | ALL |
| 6 | マーシャルチャンピオン（陣） | 214,600 | Ⓛ | サラマンダー |
| 7 | ワールドヒーローズ２（シュラ） | 3,601,200 | アバカ | ALL |
| 8 | ストリートファイターII'ターボ（ケン） | 1,341,500 | MAD | ALL ツメ×１ |
| 9 | ワイルドパイロット | 5,156,000 | ドリルキング－PON | ８面ボス |
| 10 | コズモギャング ザパズル | 9,999,999 | カンスト三郎－じゃん | コズモ5800 |

## プレイランドスカイシアター ☆=31(119)

埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦(ミヤモト)(連) | 2,886,260 | TBC爆破計画進行中 DIRⓇ | 2－6ツムジ丸 ボーナス出せ |
| 2 | マーシャルチャンピオン(ティティ) | 552,800 | やっぱ篠原恵美だよ♡ PST－JUN(総) | ALLⓅ F×4 (R=22) |
| 3 | 海底大戦争 (連) | 2,321,500 | REO－SP | ALL 3UP 火山156万甘い |
| 4 | 戦国エース(天外)(連) | 1,854,100 | 関越トンネル出張 パワー H.S氏 | ALL 雷×2 ランダムボム×0 |
| 5 | 戦国エース(こより)(連) | 1,749,500 | FER夫氏 | ALL B×6 |
| 6 | ワールドヒーローズ2(ドラゴン)(連)(必) | 8,932,500 | とどめは、下り飛龍♡ PST－JUN(総) | ALLⓅ F×5 (R=40) |
| 7 | ワールドヒーローズ2(ブロッケン)(連)(必) | 9,039,400 | PST－ダンガンXヒーロー | ALLⓅ 図氏のおかげです (涙) |
| 8 | ファイターズヒストリー(リー)(連) | 1,201,000 | 手抜きで申しわけない PST－JUN(総) | ALL あと3万 |
| 9 | ファイターズヒストリー(ミゾグチ)(連) | 1,263,600 | ☆リボンでハチマキ☆ ☆V－KC魔王W(子)☆ | ALL |
| 10 | コスモギャングザパズル (右)+Ⓐ | 1,424コズモ (スコアアカンスト時) | DIR氏に感謝! PST－EPT(仕) | しんちゃんチョコパワー使用! |

## 八千代プレイランドカーニバル ☆=17(53)

千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ(中国) | 3′17″94 | CHAT－過去の人－COM | ALLマニュアル マッドパワー使用 |
| 2 | ストリートファイターII′ターボ(バルログ(連)・(必)付き) | 1,535,500 | Rai (果汁1%) | ALL Ⓟ×23 爪×1 |
| 3 | ストリートファイターII′ターボ(ダルシム(連)付き) | 1,555,300 | 本田6000点勝ち Ⓑ－SATSUMA | ALL Ⓟ×23 爪×3 |
| 4 | 餓狼伝説2(山田十平衛(必)付き) | 1,565,000 | まずくて弱くなる FCMⒽⓈⓀ | ALLⓅF×8 Ⓓ×11 |
| 5 | 餓狼伝説2(チンシンザン(連)・(必)付き) | 1,593,700 | 体育館(ステージ) Ⓑ－SATSUMA | ALLⓅF×8 Ⓓ×14 |
| 6 | ワールドヒーローズ2(ジャンヌ(連)付き) | 8,237,700 | 不知火の仇はここで討つ!木野Ⓙ－MAX | ALL Ⓟ×21 |
| 7 | クイズチャンネルクエスチョン | 3,276,400 | GACHAPIN(四) (旧名:王朝ヘアー) | ALL 97% 社長 支店×5 |
| 8 | クイズ学問ノススメ | 1,785 | ローラーゲームズも音だけ。GMCⓌMAR | ALL 黄色い女の子使用 |
| 9 | 魔法大作戦(ミヤモト(連)付き) | 2,314,800 | 超ウルトラ大惨敗!! KYO(房) | 11面(2～5) |
| 10 | ドラゴンガン(スタンダードタイプ) | 3,907,096 | ムスタング高沢一成 (改造うんちく小僧) | ALL (連)付き ※イージーランク |

## プレイシティキャロット二荒店 ☆=1(8)

栃木県宇都宮市二荒町9－4 渋田ビル1F ☎(0286)34－0611

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2(ジャンヌ) | 8,540,600 | PST－KLSⓀ ※900万?出る? | ALL |
| 2 | ワールドヒーローズ2(フウマ) | 5,858,600 | ケンカ101段 昇段試験中しまくん☆ | ALL |
| 3 | ワールドヒーローズ2(キッド) | 7,467,000 | 銀の黄昏錬金術会 'SPT' | ALL |
| 4 | ワールドヒーローズ2(ハンゾウ) | 8,043,000 | Ⓗ流PERO | ALL |
| 5 | ワールドヒーローズ2(ドラゴン) | 7,946,100 | ふとったおじさん H.L | ALL |
| 6 | V.R.(ツインタイプ・ビギナー) | 2′38″09 | (秀)父 | ゴール MT |
| 7 | V.R.(ツインタイプ・エキスパート) | 3′23″09 | エルディム街の悪夢 フレディ加藤 | ゴール MT |
| 8 | ファイターズヒストリー(リョウコ) | 1,138,800 | 穴ウメスペシャル KAZ☆ | ALL |
| 9 | ファイターズヒストリー(サムチャイ) | 1,237,000 | 小山抜くなよMRO | ALL |
| 10 | 雙翼(ニック) | 2,953,700 | TPF－うづっち 300万から逃げた… | 全2周ALL |

## ガリバー熊谷店 ☆=3(6)

埼玉県熊谷市筑波2－49－8フォーラム秋山ビル1F・B1

| | GAME | HI－SCORE | NAME。 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦(ボーンナム(連)) | 2,078,490 | プチとろりEDO | ステージ10 (2周目4面) |
| 2 | シャドーフォース(カイ(必)) | 704,450 | 車にひかれて キラ夫 | ALL |
| 3 | シャドーフォース(ブルネット(必)) | 737,920 | ゼロチーム隊長 ACE | ALL |
| 4 | シャドーフォーズ(コヨーテ(必)) | 706,070 | ライター使用 キラ夫R | ALL |
| 5 | マーシャルチャンピオン(ボビー) | 364,400 | おやつカンパ 岡崎いんた君 | ALL P×6 |
| 6 | ワールドヒーローズ2(ハンゾウ(連)) | 8,502,400 | ガチョン太朗 | ALL(ハ) |
| 7 | ワールドヒーローズ2(フウマ(連)) | 8,409,400 | やはりカブキ あつし | ALL |
| 8 | ワールドヒーローズ2(ドラゴン(連)) | 8,303,800 | じゃま | ALL |
| 9 | ワールドヒーローズ2(エリック(連)) | 8,000,100 | わしの勝ちじゃ 岡崎R | ALL |
| 10 | パニッシャー(ニック・フューリー) | 8,222,800 | あつしZ (趣味首あつめ) | ALL(連)(必)付 |

## ゲームin DAIEI ☆=2(8)

千葉県市川市南八幡4－1－7 駅南ビルB1 ☎(0473)76－9764

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦 | 1,974、580 | FHH | 宮本 2－4 |
| 2 | バニッシャー | 3,596,800 | ちょに一河合 | STAGE5 |
| 3 | シャドーフォース | 730,540 | SEP－TEN | カイ ALL |
| 4 | シャドーフォース | 677,080 | SEP－TEN | ブルネット ALL |
| 5 | シャドーフォース | 675,400 | SEP－TEN | テング ALL |
| 6 | シャドーフォース | 650,940 | SEP－TEN | コヨーテ ALL |
| 7 | ゼロチーム | 3,192,940 | 雅茂惹 | スピン STAGE5 |
| 8 | 雙翼 | 2,982,900 | DAI | 6－4 |
| 9 | 戦国エース | 1,769,200 | KYO (房) | アイン ALL |
| 10 | ガイアポリス | 7,564 | FHH | フェアリー ALL |

## 今市ゲームセンター ☆=1(7)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2(M.パワー) | 5,910,100 | MARO | ALL 1コイン P×5 |
| 2 | ワールドヒーローズ2(ジャンヌ) | 6,767,300 | LIE－HBC－SCE | ALL 1コイン P×12 |
| 3 | ワールドヒーローズ2(ドラゴン) | 6,078,600 | LIE－HBC－SCE | ALL 1コイン P×7 |
| 4 | ワールドヒーローズ2(ハンゾウ) | 8,736,600 | LIE－MTA－MERⓊ | ALL D×1 P×23 1コイン |
| 5 | 戦国エース(アイン) | 913,800 | AMI－SS－(YUK) Ⓥ | 2－3 1コイン |
| 6 | 戦国エース(犬玉丸) | 1,121,200 | LIE－HBC－OPA | 2－5 1コイン |
| 7 | 戦国エース(ジェーン) | 1,117,400 | LIE－HBC－ドラえもん大好き君Ⓔ | 2－5 1コイン |
| 8 | 天地を喰らうII(趙雲) | 3,337,250 | ほりこめ幸正 | ALL 残1 1コイン |
| 9 | 天地を喰らうII(関羽) | 2,865,300 | RSIAR－MYSⓉ | ALL 残0 1コイン |
| 10 | 天地を喰らうII(魏延) | 2,768,100 | RSIAR－MYSⓉ | ALL 残0 1コイン |

## ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0(16)

東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ(日本コース) | 3′18″56 | SIM(武) | マッドパワー使用 |
| 2 | アウトランナーズ(スペインコース) | 3′22″94 | ゴリラーマン | スピードバスター使用 |
| 3 | アウトランナーズ(オーストラリアコース) | 3′27″50 | SAL | スピードバスター使用 |
| 4 | ワールドヒーローズ2(キャプテンキッド) | 6,645,700 | FCN | ALLクリア |
| 5 | ワールドヒーローズ2(リョウコ) | 5,407,800 | 高奥送ったか | ALLクリア |
| 6 | ワールドヒーローズ2(マッスルパワー) | 4,505,000 | インディ天0 | ALLクリア |
| 7 | ワールドヒーローズ2(フウマ) | 4,380,600 | 由真 | ALLクリア |
| 8 | 餓狼伝説2(チン・シンザン) | 1,337,600 | YNB－メガネ | ALLクリア |
| 9 | コスモギャングザ・ビデオ | 10,360,100 | AYA | 32面 |
| 10 | ゼロチーム | 3,035,000 | ケン坊 | BIG－II使用 |

## ゲームコーナーヤングパレス ☆=1(1)

千葉県鴨川市横渚984－6 ☎(04709)3－6431

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦(ガイン)(連) | 1,486,060 | GA－NAD | 7面 |
| 2 | 魔法大作戦(チッタ)(連) | 2,193,320 | GA－NAD | 10面 |
| 3 | 魔法大作戦(ミヤモト)(連) | 1,762,620 | YBS－WIN | 7面 |
| 4 | 魔法大作戦(ボーンナム)(連) | 1,846,940 | インドの魔人 OYAJI | 7面 |
| 5 | 海底大戦争 (連) | 1,139,100 | YOSUKE SEKI | 最終面ボス |
| 6 | ワールドヒーローズ2(ジャンヌ) | 8,201,500 | HI－NEOS 羅破 | ALLクリア P×20 ミス×4 |
| 7 | 戦国エース(アイン)(連) | 1,738,900 | RVM－GAIYER | 全2周クリア 雷×1 皇×2 |
| 8 | パニッシャー (連) | 8,210,800 | BAD－BOYS 永田実秀 | ALLクリア |
| 9 | 餓狼伝説2(チン・シンザン) | 831,900 | HARD－M.M | ALLクリア |
| 10 | ストリートファイターII′ターボ(バルログ)(必) | 365,000 | HARD－CORE 趣味→幼女撮映 | 4人目 本田 |

## コスモランド

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 超時空要塞マクロスII(ネックス) | 2,771,810 | マーキュリーパワー使用 (あ) | ビギナー ALL ノーマル |
| 2 | 魔法大作戦(ミヤモト) | 1,788,680 | 花いちもんめに漫画投稿予定死にそう三縦沢 | 2－2 ノーマル |
| 3 | 魔法大作戦(ボーンナム) | 1,725,160 | ラムネDX発売記念 (あ) | 2－2 ノーマル |
| 4 | バニッシャー | 7,362,800 | BAI | 1ミス ALL ノーマル |
| 5 | 戦国エース(アイン) | 1,229,700 | ゲーメスト楽しみ!! (あ) | 2－6 ノーマル |
| 6 | 戦国エース(天外) | 906,200 | 天Ⓜ外 | 2－3 ノーマル |
| 7 | ワールドヒーローズ2(ハンゾウ) | 8,086,700 | 高沢さんありがとう!! N.A | ALL ノーマル |
| 8 | 海底大戦争 | 1,004,100 | リュウタ | STAGE6 ノーマル |
| 9 | V・V | 10,464,380 | 毎月25日が楽しみ? (あ) | 2－3 ノーマル |
| 10 | ストリートファイターII′ターボ(ケン) | 1,507,200 | Y.K | ALL ノーマル |

## ☆狙え全国1!☆



# 君こそゲーメスト!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| マーシャルチャンピオン | マハンバ | | 471,000 | F'-ETU | JOYCOM'S (福島) |
| | アヴゥ | ☆ | 502,900 | FAD-JAN | チャレンジバンバン (愛媛) |
| | ティティ | ☆ | 552,800 | やっぱ篠原恵美だよ♡ PST-JUN(埼) | プレイランドスカイシアター (埼玉) |
| | ボビー | ☆ | 557,200 | 土木作業員使用で ナイスな日焼け、YA | ノーベル&ヒノーズ下井草店 (東京) |
| | 陣 | ☆ | 450,900 | 高3デビュー! HYPER-(村) | JOYCOM'S (福島) |
| | ゴルドー | ☆ | 506,800 | 超ビルドアーップII ASY-G-322 | アミューズメントスクウェアYOU&I (岐阜) |
| | レイチェル | ☆ | 555,600 | レイチェルの鎌倉テレカ希望 JOJO | チャレンジバンバン (愛媛) |
| | 禅 | | 158,300 | | ジャック&ベティ (群馬) |
| | ホイ | ☆ | 527,000 | GAC-BROS-ATLI | アイリン夢空間 (岐阜) |
| | ケイオス | ☆ | 434,900 | FAD-あいだ | チャレンジバンバン (愛媛) |
| 魔法大作戦 | ガイン | ☆ | 2-5 2,436,100 | ALL(連) | モンキーハウス本館 (福岡) |
| | チッタ | ☆ | 2-5 2,478,050 | | |
| | ミヤモト | ☆ | 連3,346,000 | G. F. A. -K. N | タウンスポットプレイランド (大阪) |
| | ボンナム | ☆ | 3,130,940 | 2-1(連) | モンキーハウス本館 (福岡) |
| パニッシャー | | ☆ | 9,298,300 | まんぷくの弟子 | 遊ingポイントセオラ (滋賀) |
| アウトランナーズ | 北ヨーロッパ | | 3'21"04 | ULT. -みっちい! | 個人申請GAME'S Will (京都) |
| | スイス | ☆ | 3'15"33 | INΣ-UYK | GAME'S Will (京都) |
| | アトランティック | | 3'21"89 | リンドバーグくん | チャレンジャー関大前 (大阪) |
| | スペイン | ☆ | 3'16"14 | WZH | GAME'S Will (京都) |
| | ケニア | ☆ | 3'20"29 | ATF-KEN | ハイテクセガ高崎 (群馬) |
| | ロシア | ☆ | 3'17"26 | TURKEY | GAME'S Will (京都) |
| | 中国 | ☆ | 3'16"86 | TUR-NARK | 個人申請GAME'S Will (京都) |
| | 日本 | ☆ | 3'17"26 | TURKEY | GAME'S Will (京都) |
| | ホンコン | ☆ | 3'20"53 | WZH | 個人申請GAME'S Will (京都) |
| | オーストラリア | ☆ | 3'18"45 | WZH | GAME'S Will (京都) |
| 超時空要塞マクロスII | ビギナー | ☆ | 連3,025,140 | CYCLONE-HURRICANE | 個人申請タイトーイン002スタジアム (大阪) |
| | ミディアム | ☆ | 3,370,430 | 京城屋 | チャレンジャー関大前 (大阪) |
| | エキスパート | | 3,962,980 | ただのおろか君 | 池袋プレイランドラスベガス (東京) |
| シャドーフォース | | ☆ | 737,920 | ゼロチーム隊長ACE | ガリバー熊谷店 (埼玉) |
| ダブルウィング | | ☆ | 連3,303,400 | TTP研-菊地 | ゲームセンターコパIII (神奈川) |
| ゼロチーム | | ☆ | 6,174,380 | 火野MAKパコパコ | 個人申請ゲームプラザミッキー (広島) |
| 大王 | | ☆ | 連19,715,210 | BOSTON | チャレンジャー関大前 (大阪) |
| 戦国エース | ジェーン | ☆ | 連1,879,300 | みこしスタートねらって出せます MST(宗)(教) | ゲームセンターコパIII (神奈川) |
| | 天外 | ☆ | 連1,867,400 | CYCLONE-HURRICANE | タイトーイン002スタジアム (大阪) |
| | 犬王丸 | ☆ | 連1,811,600 | かまし | キャッスル&YOU² (東京) |
| | こより | ☆ | 連1,867,100 | 運で勝つ!! (実力全然ありません。) ボッキー | ノーベル&ヒノーズ下井草店 (東京) |
| | アイン | ☆ | 連1,879,300 | HYAKU-UGF | タイトーイン002スタジアム (大阪) |
| | 源内 | | 連1,839,600 | CYCLONE-KIW | 個人申請タイトーイン002スタジアム (大阪) |
| キャディラックス | | ☆ | 連必3,975,300 | CYCLONE-R. T | タイトーイン002スタジアム (大阪) |
| 海底大戦争 | | ☆ | 連2,321,500 | REO-SP | プレイランドスカイシアター (埼玉) |
| ガイアポリス | 連付き | ☆ | 12,411 | 火をはくカンガルー! ㋔SPT | 荏原ゲームコーナー (東京) |
| | 連なし | ☆ | 11,713 | 猫娘大好き!㋔SPT ヌクヌク♡リュキア | |

## その1

今回はニューゲームが目白押し。9機種32部門が初登場です。

最も人気が高かったのはマーシャルチャンピオン。キャラの人気でバラつきがありますが、全体で40店近い申請があったので、キャラ別に集計しました。10キャラ中8キャラで☆がついています。が、禅だけはなぜか1店だけ。大穴でした。

魔法大作戦はキャラ別集計です。連射別にはしていません。今回オールクリアが出たのは2キャラ2店のみ。来月は全キャラクリアなるか?同じシューティングでも、戦国エース派と魔法大作戦派に好みが分かれるようで、同時に両方をこなすハイスコアラーも少ないみたいです。

パニッシャーはキャラ別にはしていません。この先大きく点差が出てくるようなら考えたいと思います。

アウトランナーズは1人プレイのみを対象に、コース別にゴールタイムで集計します。ハンドルを思い切り切ってコーナリングするところなどは前作そのもの。元アウトランのプレイヤーはタイムアタックにそそられるものがあるでしょう。スコアは先月の予想通り、スタートダッシュでGAMES Willが台頭、10コースを制覇しました。初回からかなり究極に近いタイムが出ています。

## 池袋プレイランドラスベガス ☆=3(15)

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦 (チッタ) | 1,999,120 | 2-4むりかもT. M | 2-4 |
| 2 | 魔法大作戦 (ミヤモト) | 1,818,460 | T. M | 2-2ボス前 |
| 3 | ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ) | 8,884,000 | Vちゃん | ALL P×23 D×3 |
| 4 | 海底大戦争 | 1,469,500 | 米沢家-LZD | ALL ☆×288 |
| 5 | ナックルバッシュ | 1,058,700 | 大関東 | 残0 ALL マスク→ニンジャ |
| 6 | シャドーフォース | 656,550 | 野原ゃ〜 | ALL カイ使用 |
| 7 | 超時空要塞マクロスII | 3,962,980 | ただのおろか君 | ALL 2P側 エキスパート |
| 8 | ガイアポリス | 5,136 | TAK² | 1コインエレイン 13面 |
| 9 | ファイターズヒストリー (ジャン) | 1,169,800 | SSC-VAP | ALL |
| 10 | ウルトラ闘魂伝説 (タロウ) | 2,225,600 | SEP-FECT-T. E | ALL |

## H/Tノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=29(245)

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823(ノーベル)

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | シャドーフォース | 727,240 | ギックリ腰を治して完全復活?TYR-欲王 | ノーマルALL やりすぎです。 |
| 2 | マーシャルチャンピオン (ボビー) | 557,200 | 土木作業員使用でナイスな日焼け。YA | ノーマルALL すごく黒いです。 |
| 3 | ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ) | 9,193,300 | まらさしホースクラブ会長TYR-まらさし | ノーマルALL まだ会員2名 |
| 4 | ワールドヒーローズ2 (マッドマン) | 8,811,000 | MPS-まいん | ノーマルALL よくわかりません |
| 5 | ワールドヒーローズ2 (マッスル) | 9,833,000 | FGK-(乱) | ノーマルALL でかいです。 |
| 6 | ワールドヒーローズ2 (エリック) | 8,782,500 | ウィズ | ノーマルALL タクです。 |
| 7 | 戦国エース (コヨリ(連)) | 1,867,100 | 運で勝つ!! (実力全然ありません。) ボッキ | ノーマルALL ダサイです。 |
| 8 | サイバトラー | 2,507,770 | 本気でプレイして勝つ!!TYR-イエディ | ノーマルALL たいしたもんです。 |
| 9 | ナックルバッシュ | 1,078,200 | クリゲーで勝つ!! 大関東くん | ノーマルALL ノーコメント |
| 10 | マーシャルチャンピオン (ケイオス) | 392,200 | カトリーヌ | ノーマルALL よくわかりません |

## 荏原ゲームコーナー ☆=31(266)

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館 ☎(03)3781-4359

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガイアポリス (ハイマルス夏子(連)) | 12,261 | 来月は四川省2! EGC-(元)MKZ | ALL ※レバー左連射付 |
| 2 | ガイアポリス (ハイマルス夏子(連)なし) | 11,502 | 三部門仕切るか? EGC-(元)MKZ | ALL |
| 3 | ガイアポリス (竜大会ガラハッド(連)) | 12,411 | 火をはくカンガルー! ㋔SPT | ALL ※レバー左連射付 |
| 4 | ガイアポリス (竜大会ガラハッド(連)なし) | 11,713 | 猫娘大好き!㋔SPT ヌクヌク♡リュキア | ALL |
| 5 | ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ(連)) | 8,989,900 | ロンヘにリボンがお気に入り!次はナコルル | ALL㋩ P×6 |
| 6 | ワールドヒーローズ2 (ブロッケン(連)) | 8,920,200 | DOM-ESTこと(図) 相言葉はザ・ハンド! | ALL P×23 D×8 |
| 7 | ファイターズヒストリー (フェイリン(連)) | 1,310,600 | 万能文化デコ娘♡ちゃんぽんそーせーじ♡♡ | ALL |
| 8 | ファイターズヒストリー (ジャン(連)) | 1,170,100 | ドスの効いた低い声がグー♡山崎和佳奈♡Ⓥ | ALL |
| 9 | ファイターズヒストリー (マーストリウス(連)) | 1,185,000 | トロイの大好きVAP (ココア♡蛍♡実子) | ALL |
| 10 | ナックルヘッズ (ロブ・ビンセント(連)) | 972,400 | 最近ネームに♡使いすぎ♡SSす♡VAP♡ | ALL P×10、0、1 |

## ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=1(4)

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 天地を喰らうII (関羽) | 3,190,550 | 田中 健一 | (連)なし |
| 2 | ストリートファイターII' ターボ(バルログ) | 1,217,000 | PIT | (連)なし |
| 3 | 餓狼伝説2 (不知火舞) | 1,221,800 | ACE | (連)なし |
| 4 | ワールドヒーローズ2 (ドラゴン) | 4,003,900 | 槙 正義 | (連)なし |
| 5 | ストリートファイターII' ターボ(ケン) | 1,063,500 | モンモン | (連)なし |
| 6 | ファイターズヒストリー (サムチャイ) | 1,170,000 | 赤松 | (連)なし |
| 7 | 龍虎の拳 (RYO) | 990,430 | S. A | (連)なし |
| 8 | 天地を喰らうII (魏延) | 3,347,850 | T-BACK | (連)なし |
| 9 | R-TYPE LEO | 5,264,580 | TPG | (連)なし |
| 10 | キングオブドラゴンズ (エルフ) | 4,562,500 | WAR | (連)なし |

## ゲームセンターUFO 4店集計 ☆=5(95)

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン (ホイ) | 447,000 | ヌーヴェルマチダシティの元労働者!BT夫 | P×9 17ラウンド |
| 2 | マーシャルチャンピオン (ティティ) | 438,400 | ブリーフ全開!俺は炎のクラス委員長㋝福島 | P×9 |
| 3 | マーシャルチャンピオン (ボビー) | 297,900 | 今回豆腐屋でパ〜プ〜…のみ?みかん性人㋕ | P×5 ウパー |
| 4 | 魔法大作戦 (ミヤモト(連)) | 1,142,740 | ま、僕に任せておきたまえ。悪い様には…Ⓓ | 1-6 |
| 5 | ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ(連)) | 8,813,900 | 俺のソウルフレンツは外黒神!セーラー福島 | P×23 D×1 |
| 6 | ワールドヒーローズ2 (ドラゴン(連)(必)) | 9,211,500 | アイラヴキドタモツ♡セーラーゴリボン福島 | ALL㋩ D×8 |
| 7 | ワールドヒーローズ2 (ブロッケン(連)(必)) | 8,629,600 | 旭町のガンギブソン!ジャンパーソンBT夫 | P×22 D×4 |
| 8 | ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ(連)) | 7,987,700 | 俺の女王様はETおばさんLIE-FER夫 | ALL |
| 9 | ワールドヒーローズ2 (M・パワー(連)) | 9,571,900 | まったくどいつもこいつも み○美○ミ!○乱 | ALL㋩ |
| 10 | ワールドヒーローズ2 (マッドマン(連)) | 7,819,200 | 俺はツインコータリークーラー!Ⓙ大久保Ⓝ | P×19 |

## カジノカーニバル ☆=0(14)

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン | 149,900 | トラキーヨ | ゴルドー ALL |
| 2 | マーシャルチャンピオン | 141,100 | いせえび勘太君 | ティティ ALL |
| 3 | マーシャルチャンピオン | 132,600 | エリス&トラキーヨ | ホイ ALL |
| 4 | V・V | 33,438,940 | STT→SET | ALL 連付 |
| 5 | ワールドヒーローズ2 | 7,284,300 | 超アシストバルーン熊 岡崎 | 1クレALL エリック |
| 6 | ワールドヒーローズ2 | 3,701,400 | | J・カーン |
| 7 | ワールドヒーローズ2 | 6,135,700 | SEP-FECT T. E | ALL ドラゴン |
| 8 | 海底大戦争 | 1,589,400 | K | 1コインPRO |
| 9 | 戦国エース | 1,482,100 | セクシ連団NO1 90・60・88 | ALL アイン |
| 10 | 名人戦 | 555 | [illegible]さん完成!! | 赤坂二段平手 |

## キャッスル&YOU² ☆=13(277)

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693(キャッスル)

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 戦国エース (犬王丸(連)) | 1,811,600 | かまし | ALL、雷神、風神 1万×6 |
| 2 | 戦国エース (こより(連)) | 1,850,800 | キャサ夫 | ALL風神、雷神 1万×10 |
| 3 | ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ(連)) | 8,808,800 | LIE-FER(夫) | ALL㋩ D×5 |
| 4 | ワールドヒーローズ2 (J・カーン(連)) | 8,268,300 | JBL-ONY | ALL P×21 D×2 |
| 5 | ワールドヒーローズ2 (マッドマン(連)) | 8,861,400 | RVS-GUN人 | ALL㋩ D×6 |
| 6 | ワールドヒーローズ2 (リョウコ(連)) | 9,736,600 | FGK-乱丸 | ALL㋩ D×3 |
| 7 | ガイアポリス (エレイン・シー(連)) | 12,358 | CAT-AMI | ALL 1コイン パスワード未使用 |
| 8 | ファイターズヒストリー (レイ(連)) | 1,336,600 | IZAⓉ | ALL |
| 9 | ファイターズヒストリー (リョウコ(連)) | 1,440,500 | JBL-BANちょ | ALL |
| 10 | ファイターズヒストリー (サムチャイ(連)) | 1,486,100 | JBL-TER | ALL |

## 夢空間ファンタジー ☆＝0（3）
長野県茅野市ちの丁田2732−1　☎(0266)72−5339

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン（マハンバ） | 159, 600 | ALICE | ALL このゲーム当店で |
| 2 | マーシャルチャンピオン（アブゥ） | 227, 800 | ALICE | ALL は1名しかやって |
| 3 | マーシャルチャンピオン（ジン） | 300, 900 | ALICE | ALL ないすよ。 |
| 4 | 戦国エース(連)（アイン） | 1, 068, 100 | EPT−ラッキースター H, S | 2−5 このゲームも1名 |
| 5 | 戦国エース(連)（天外） | 940, 400 | EPT−ラッキースター H, S | 2−3 だけです。 |
| 6 | ファイターズヒストリー（サムチャイ） | 1, 252, 700 | コパIIIよりの来店求むあすたろと！？ | ALL |
| 7 | ファイターズヒストリー（レイ） | 1, 041, 500 | 関東よりの来店求む！るきふぇる？！ | ALL |
| 8 | 海底大戦争（A+B(連)） | 1, 431, 000 | 関西よりの来店求む！ねびろす？！ | ALL ツメ×1 |
| 9 | ぷよぷよ | 386, 953 | 当店の下ネタNO.1 →PSY← | ALL |
| 10 | ガイアポリス | 4, 977 | YAT−岡持 | サードキーの所 |

## ニュースター ☆＝0（1）
山梨県甲府市国母5−20−16　☎(0552)28−8923

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2 | 7, 875, 300 | NO, X−飛法 | 1コインALL リョウコ P×16 |
| 2 | ワールドヒーローズ2 | 6, 771, 500 | ピッケ | 1コインALL エリック |
| 3 | ワールドヒーローズ2 | 4, 189, 800 | 月光と流星の騎士 Rayzack | 1コインALL ハンゾウ |
| 4 | 魔法大作戦 | 1, 699, 800 | 名無しのプレイヤー | 8面 (連)なし ボーンナム |
| 5 | キャディラックス | 2, 697, 500 | 最強コンビ結成！！ | 1コインALL ムスタファ |
| 6 | アンダーカバーコップス | 8, 076, 850 | 小松"上手にならん"みつぐ | マット |
| 7 | マーシャルチャンピオン | 169, 500 | HPL | 1コインALL アヴァ |
| 8 | 餓狼伝説2 | 1, 444, 600 | THE 大バカもの | ALL P×23 キム・カッファン |
| 9 | 餓狼伝説2 | 1, 348, 300 | RED TERRY | ALL P×22 テリー・ボガード |
| 10 | ぷよぷよ | 330, 668 | ALS−'?'−ねこ | ランク下げなし B=509・ALL |

## 中央プラザ大泉店 ☆＝1（4）
東京都練馬区三原台3-16-2　☎(03)3978−5434

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダークエッジ（イエーガー） | 292, 700 | 3キャラ君 | さま○−の言う事は？だよ。 |
| 2 | ダークエッジ（ブラッド） | 326, 700 | 3キャラ君2号 | (ハ)&(マ)の最強軍団でかいです。 |
| 3 | ダークエッジ（MEK） | 347, 800 | 3キャラ君3号 | 12本ですか？そうです。 |
| 4 | ダークエッジ（サッド） | 346, 900 | MXK | さっき一元気かるマより。 |
| 5 | スーパー上海（クエストモード） | 72, 200 | ひざまくらん | ALL |
| 6 | クイズチャンネルクエスチョン | 1, 478, 800 | ジャンヌ（ウンコ） | ショーバイコース 1コインALL98% |
| 7 | ぷよぷよ（1面だけ） | 336, 842 | けづP てるきてるこなかこなかった。 | 16連鎖 |
| 8 | 海底大戦争 | 1, 487, 800 | しばちゃ 鷺宮に部長の弟参上!! | 1コインALL |
| 9 | マーシャルチャンピオン | 166, 900 | 北まくらん ものすんげェ | 1コインALL ボビー |
| 10 | V・V | 11, 442, 050 | りゅう太（金万福ジャンプウアーイ！！ダイジョブカ?） | ずっぴずっぴ なんちって |

## プレイシティキャロット松本店 ☆＝1（8）
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1　☎(0263)35−6744

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦（チッタ） | 1, 946, 680 | T・PAC−笑ごまFORNA | ノーマル 2−3 |
| 2 | 魔法大作戦（ミヤモト） | 2, 008, 000 | T・PAC−Y・Y | ノーマル 2−4 |
| 3 | 戦国エース（アイン） | 1, 585, 400 | T・PAC−笑ごまFORNA | ノーマル ALL 1万×1電神×1 |
| 4 | 戦国エース（ジェーン） | 1, 180, 100 | Tiny−善之字元師 | ノーマル 2−6 1万×1 |
| 5 | 戦国エース（天外和正） | 1, 023, 700 | Tiny−DIL | ノーマル 2−4 チキンの称号 |
| 6 | 戦国エース（大王丸） | 959, 300 | KLM（デンジャラスボンバー） | ノーマル 2−4 |
| 7 | バニッシャー（バニッシャー） | 7, 375, 700 | T・PAC−Y・Y | ノーマル ALL |
| 8 | マーシャルチャンピオン（ティティ） | 393, 500 | NOP−烈² | ノーマル ALL ボスP×1 |
| 9 | マーシャルチャンピオン（レイチェル） | 232, 000 | NOP−烈² | ノーマル ALL アハンバなし |
| 10 | マーシャルチャンピオン（ボビー） | 282, 500 | スーパーチキン(吉)だ!! | ノーマル ALL まだまだ伸びる |

## 西銀座ゲームプラザ ☆＝2（6）
山梨県甲府市中央1−12−43　☎(0552)32−5656

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2 | 8, 360, 100 | NO, X−飛末 | リョウコ ALL P×18 |
| 2 | ワールドヒーローズ2 | 6, 543, 300 | RTU | フウマ ラフボス |
| 3 | ワールドヒーローズ2 | 6, 417, 900 | FLAP−二代目総師 MAD | ウニハンゾウ ALL P×14 |
| 4 | ワールドヒーローズ2 | 5, 923, 100 | FLAP−二代目総師 MAD | マッドマンALL P×9 |
| 5 | マーシャルチャンピオン | 439, 500 | 50万は近い？ FLAP−ANP | ティティ ALL P×9 |
| 6 | バニッシャー | 7, 267, 500 | FLAP−二代目総師 MAD | 1コインALL 残×1 |
| 7 | 魔法大作戦 | 1, 434, 340 | FLAP−ANP | 7面ラスボス |
| 8 | 超時空要塞マクロスII | 2, 624, 680 | FLAP−ANP | 1コインALL ビギナー |
| 9 | アウトランナーズ | 3′26″04 | K O | ワイルドチェイサー オーストラリア |
| 10 | アウトランナーズ | 3′23″83 | WAD−MKT(ま) KYO | マッドパワー ロシア |

## ゲームセンターコパIII ☆＝12(79)
神奈川県秦野市南矢名62−42　☎(0463)78−0610

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 戦国エース（ジェーン(連)） | 1, 879, 300 | みこしスタートねらって出せますNST(宗)(教) | 2周ALL 1万×9 |
| 2 | 戦国エース（源内(連)） | 1, 828, 600 | かまし | 2周ALL 1万×7 |
| 3 | 戦国エース（大王丸(連)） | 1, 790, 000 | かまし | 全機種ノーマル 2周ALL1万⑤ |
| 4 | 戦国エース（アイン(連)） | 1, 807, 100 | KMC−TEM(武)（カスな奴） | 2周ALL 1万×8 |
| 5 | アースジョーカー（1P(連)） | 1, 831, 600 | KMC−TEM(武)（ゴミな奴） | ALL |
| 6 | シャドーフォース（テング） | 347, 030 | 今度つぶれたら爆死！限界値！！（ウソ） | 5面 |
| 7 | シャドーフォース（コヨーテ） | 220, 300 | MDK−GUN様にお会いしたい(や) | 4面 |
| 8 | 雙翼（ニック(連)） | 3, 303, 400 | TTP研−菊地 | ALL |
| 9 | バニッシャー（フランク・キャッフル(連)） | 9, 096, 100 | N, ABE'Z | ALL |
| 10 | コスモギャングザパズル（カンスト時・(右)+Ⓐ） | コズモ2197で達成 | 今度広島に行きます KMC−やちょ(超)(コ)(ミ) | レベル262 電バ 乱入なし |

## グリーンプレイランド
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内　☎(0557)34−6077

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2 | 5, 064, 600 | お…おれのスコアが載ってないいい？T, U | ALL ハンゾウ |
| 2 | ワールドヒーローズ2 | 7, 206, 000 | アンチネ○ジ○ ストII命 りゅう〜RYU | ALL マッスル・パワー |
| 3 | ワールドヒーローズ2 | 3, 961, 700 | 点が低い 暇潰しだからいいけど一。PSY | ALL シュラ |
| 4 | ワールドヒーローズ2 | 4, 064, 100 | こっちも負けじと点が低い 以下同文EPH | ALL ラスプーチン |
| 5 | ストリートファイターII' ターボ | 1, 001, 400 | 穴ウメ スコアです 以下同文 BAL | ALL ベガ |
| 6 | | | 「7月号にスコアがのってない？」「ついに | から作戦、星一個計画を始動する。 |
| 7 | カプトロンのみなさん | おくればせながらありがとうございま | 愛想つかれたか」「ちゃんと電話したのにい | 星を一個獲った者には、栄光を与え |
| 8 | | した。また来て下さい。 | ちょっと遅れただけなのにい」「ま、当然だ | ようではないか」「いらねえよそん |
| 9 | ウルフファング | AIMさんといっしょにやる事ができる!? | な」「こうなったら毎月載ってるかどうか賭 | なもん」「きっ貴様あー」「富にう |
| 10 | R-TYPE LEO | 藤岡さん帰って来てぇ待ってます♡ | けたる」「賭けは良くないねぇ」「ようし今 | えてるんだよみんな…」 |

## アップル流通店
静岡県静岡市東千代田1−7−8　☎(054)263−9373

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ（スイス） | 3′17″40 | わいず（AUT） | 1P 1C ALL |
| 2 | アウトランナーズ（ロシア） | 3′19″61 | WAD−MKT(ま)KYO | 1P 1C ALL |
| 3 | アウトランナーズ（日本） | 3′19″95 | WAD−美夏夜−WISE Ⓐ | 1P 1C ALL |
| 4 | アウトランナーズ（オーストラリア） | 3′20″32 | WAD−美夏夜−WISE Ⓐ | 1P 1C ALL |
| 5 | アウトランナーズ（スペイン） | 3′21″31 | 帰って来たWAD−FLA−SIN | 1P 1C ALL |
| 6 | アウトランナーズ（香港） | 3′22″87 | WAD−美夏夜−WISE Ⓐ | 1P 1C ALL |
| 7 | アウトランナーズ（中国） | 3′24″57 | ラーメンマン | 1P 1C ALL |
| 8 | ぷよぷよ | 578, 609 | かませ犬−SG−ELF | 1CALL B529 |
| 9 | ガイアポリス | 4, 889 | 大麻を好む男−ELF | 1CALL |
| 10 | 海底大戦争 | 1, 321, 400 | いまいち−GUN | 1CALL |

## ガレージキャロットたまプラーザ店 ☆＝0（7）
神奈川県横浜市緑区美しが丘1−5−8　☎(045)903−4056

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン（陣） | 238, 800 | YCP | ALL 以下全ゲーム標準設定 |
| 2 | マーシャルチャンピオン（レイチェル） | 172, 200 | 吉田ですけど、村上君は？ | ALL |
| 3 | クイズチャンネルクエスチョン | 1, 454, 000 | REX 我が命 | ショーバイ！コース ALL96% |
| 4 | 戦国エース（アイン） | 1, 130, 000 | FGF | 2周目 6面 |
| 5 | 戦国エース（天外） | 991, 700 | FGF | 2周目 4面 |
| 6 | 魔法大作戦（ミヤモト） | 1, 116, 650 | FGF | 6面 |
| 7 | ワールドヒーローズ2（ハンゾウ） | 8, 929, 200 | 山崎和佳奈 がんばれⓋ | ALL P×25 P×5 |
| 8 | ファイターズヒストリー（ジャン） | 1, 127, 700 | ぶい | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## アミナーズメントスクウェアYOU&I ☆＝2（2）
岐阜県岐阜市住ノ江1−17　☎(0582)64−9135

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2（リョウコ）(連) | 9, 216, 000 | GAC−BROS −今枝だ！！Ⓩ | ALLⓅ F×5 |
| 2 | ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）(連) | 8, 834, 600 | GAC−BROS −ZMK!! | ALLⓅ |
| 3 | 戦国エース（大王丸）(連) | 1, 480, 800 | ハヤシライス10分の1 SDI−Ⓡ−PAN | 全2周ALL |
| 4 | 戦国エース（狩野天外）(連) | 1, 314, 000 | ASY−GAC −322 | 2−7 |
| 5 | マーシャルチャンピオン（ボビー）(連) | 524, 600 | ASY−GAC −EBIⓎ | ALLⓅ |
| 6 | マーシャルチャンピオン（ゴルドー）(連) | 506, 800 | 超ビルドアーップ！！ ASY−Ⓖ−322 | ALLⓅ |
| 7 | マーシャルチャンピオン（ホイ）(連) | 489, 900 | GAC−BROS −ATL！ | ALL Ⓟ×11 |
| 8 | マーシャルチャンピオン（レイチェル）(連) | 479, 300 | 全日本キムコさん FCTuM−Ⓡ−HIKO | ALL Ⓟ×11 F×1 |
| 9 | コスモギャング ザ・パズル | 最小コズモ数4265 | ASY−GAC −EBIⓎ | カンスト時 LV 410 |
| 10 | ワールドヒーローズ2（マッドマン）(連) | 6, 572, 500 | ASY−RATT −アミーゴかめいわ | ALL |

## ゲームinプリンス
静岡県清水市天神町1−2−6　☎(0543)64−8012

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦 | 1, 837, 000 | たけゆ一 | 1C 2−2 ボーンナム連なし |
| 2 | アウトランナーズ | 3′19″34 | SSN | 日本 マッドパワー |
| 3 | アウトランナーズ | 3′20″22 | SSN | ロシア マッドパワー |
| 4 | 達人王 | 1、135, 470 | CMM | 6面中ボス |
| 5 | V・V | 11, 341, 010 | タケボン | 1C 2−4 連なし |
| 6 | バニッシャー | 8, 520, 200 | 子供船長 | 1CALL 1P側 |
| 7 | マーシャルチャンピオン | 327, 600 | SRM | 1CALL ティティ |
| 8 | コスモギャングザパズル | 最小コズモ5, 344 | Mr. トンプソン | 電パなし |
| 9 | ファイターズヒストリー | 1, 235, 700 | ALS | 1CALL リョウコ 連なし |
| 10 | ワールドヒーローズ2 | 6, 151, 100 | BAK | 1CALL ドラゴン 連なし |

## プレイスポット・サン ☆＝0（58）
神奈川県小田原市栄町1−14−57　☎(0465)23−3791

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 超時空要塞マクロスII（ビギナー） | 2, 894, 850 | えすていーせぶん | ALL 連なし |
| 2 | 超時空要塞マクロスII（ミディアム） | 1, 055, 510 | 毎週金曜午後6時テレビ東京の男 | 最終面 連なし |
| 3 | 超時空要塞マクロスII（エキスパート） | 1, 885, 200 | 2個上の人 | 最終面 連なし |
| 4 | 天地を喰らうII（関羽） | 2, 900, 200 | CBX−(ま) | ALL |
| 5 | ソルダム（ソルダムモード） | 10, 000, 000+α | 赤いリボンが似合う■ | 274ライン |
| 6 | ガンバスター | 1, 233, 000 | VEGAO | ステージ7 機雷使用 |
| 7 | ワールドヒーローズ2（C・キッド） | 8, 735, 700 | 嵐を呼ぶ中学生 タケオ（出場2回目） | ALL(ハ) F×5 橘中2年 |
| 8 | タイトルファイト | 1コインALL | ダークマター E, T | |
| 9 | V・V | 18, 448, 810 | 8個上の人 | ALL |
| 10 | ワールドヒーローズ2（ジャンヌ） | 9, 043, 300 | 8月は休日ゼロ！ HIFS−SAG(む)(宮) | ALL(ハ) F×11 |

## ハイスコア通信
### ——お店から①——

・ハイテクセガ青森&新町（青森県）
OLDゲームにペンゴと奇々怪界が入荷。

・P.Lファンタジア&バレンシア（秋田県）
両店共に新台入荷しました（中身は変わってない）。

・モンテカルロ（群馬県）
最近ウルフファングをイージーにしたおかげで大人気！ウルフファングがまだ動いているところは少ないから貴重だ。やるしか！

・ゲームインDAIEI（千葉県）
「いつも何かが新しい！」当店では、今年の夏休みも楽しいイベントを用意しています。今年はどんな企画が飛び出すか！当店掲示板にご注目ください。

・池袋プレイランドラスベガス（東京都）
プリペイドカードの販売を再開しました！1000円カードのみの発売となりますが何と100円のゲームが15回もプレイできて大変お得！ご来店お待ちしております！

・荏原ゲームコーナー（東京都）
荏原商事の新しいゲームセンターが船堀にOPENします（店名は船堀ファンランド）。ゲーマーのみなだん、よろしくね。

・西銀座ゲームプラザ（山梨県）
夏のイベント山盛り実施中。東小金井のYUM(勝)かなざわゆめこさん、RANさん、また遊びにきてね。

・アップル流通店（静岡県）
先日、ストIIターボの大会を催しました。次回はアウトランナーズの大会を予定しています。みなさん、暑さに負けないでよいスコアを出してください。

・夢空間ファンタジー（長野県）
さあ夏休み！暑い日差しは高原のゲーセンですごそう！遠方よりの来店者には宿も用意したぞ！（僕んちの2階）by店員!?

・アミューズメントスクウェアYOU&I（岐阜県）
遅ればせながら、餓狼伝説2が通信対戦台になりました。各地ですでに極まりつつあるせいか、レベルの高い試合です。興味のある方、ぜひ一度ご来店ください。

・ハイテクセガ金沢店（石川県）
Mr.しおしお君、STR氏、キャサ夫氏、ONY氏、ご来店ありがとうございました。また遊びにきてください。

・プレイシティキャロット四日市(三重県)
密かにG.JOEが熱い。1面のBGMが泣かせる、いやマジで。

by泣いたJMP

つづく

# 君こそゲーメスト！

## その2

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ワールドヒーローズ2 | ハンゾウ | ☆ 9,193,300 | まらさしホースクラブ会長 TYR－まらさし | ノーベル&ヒノーズ下井草店 （東京） |
| | フウマ | ☆ 連8,856,100 | CYCLONE-NEC | タイトーイン002スタジアム （大阪） |
| | ドラゴン | ☆ 連必9,211,500 | アイラブキドタモツ♡ セーラーゴリボン福島 | ゲームセンターUFO 4店集計 （東京） |
| | J・カーン | 8,474,400 | KRT-KOS KRSぢゃないよ！ | ハイテクセガ金沢 （石川） |
| | ラスプーチン | ☆ 8,059,900 | MIZ神－ZZ㋕ ALL㋩ニヤリ㋱ | タウンスポットプレイランド （大阪） |
| | ジャンヌ | ☆ 9,157,800 | KRT-RIK 楽勝っス | ハイテクセガ金沢 （石川） |
| | ブロッケン | ☆ 連必9,039,400 | PST-ダンガンXヒーロー | プレイランドスカイシアター （埼玉） |
| | マッスルパワー | ☆ 9,833,000 | FGK－㊓ | ノーベル&ヒノーズ下井草店 （東京） |
| | キャプテンキッド | ☆ 連必8,800,500 | CYCLONE-NEC | タイトーイン002スタジアム （大阪） |
| | エリック | ☆ 8,782,500 | ウィズ | ノーベル&ヒノーズ下井草店 （東京） |
| | リョウコ | ☆ 連9,736,600 | FGK－乱丸 | キャッスル&YOU² （東京） |
| | シュラ | ☆ 連9,015,800 | HYAKU-PROFESSOR | タイトーイン002スタジアム （大阪） |
| | マッドマン | ☆ 9,150,100 | 原住民にあらず 杉やん（ウキョッ?） | プレイシティキャロット四日市店 （三重） |
| | マキシマム | ☆ 8,964,200 | DIO様に感謝！ 魔B党－㊐ARU | モンテカルロ （群馬） |
| クイズチャンネルクエスチョン | | 3,276,400 | GACHAPIN㊃ （旧名・王朝ヘアー） | 八千代プレイランドカーニバル （千葉） |
| ファイターズヒストリー | レイ | ☆ 連1,355,900 | INΣ－ヅガ夫 | GAME'S Will （京都） |
| | フェイリン | 連1,329,400 | INΣ-GYO | |
| | マトロック | 連1,352,800 | INΣ-AFO | |
| | サムチャイ | ☆ 連1,486,100 | JBL-TER | キャッスル&YOU² （東京） |
| | リー | ☆ 連1,201,000 | 手抜きで申しわけない PST-JUN㊎ | プレイランドスカイシアター （埼玉） |
| | リョウコ | ☆ 連1,440,500 | JBL-BANちょ | キャッスル&YOU² （東京） |
| | ミゾグチ | 連1,263,600 | ☆リボンでハチマキ☆ ☆V-KC魔王W㋢☆ | プレイランドスカイシアター （埼玉） |
| | ジャン | ☆ 連1,170,100 | ドスの効いた低い声がグー♡ 山崎和佳奈♡Ⓥ | 荏原ゲームコーナー （東京） |
| | マーストリウス | 連1,185,000 | トロイの大好きVAP （ココア♡螢♡冥子） | |
| ダークエッジ | サッド | ☆ 連578,400 | ESSAY CSD－槐ASH | ハイテクセガ高崎 （群馬） |
| | ガライアス | 連526,000 | HYAKU-PROFESSOR | 個人申請ハーフタイム （兵庫） |
| | ジーニィ | 連547,400 | 京城屋 | 個人申請GAME'S Will （京都） |
| クイズ人生劇場 | | 2,100,500 | パチンコでクーラー買った FAD-IDA | チャレンジバンバン （愛媛） |
| V・V | | ☆ 35,678,530 | CYCLONE-R. T | チャレンジャー関大前 （大阪） |
| ナックルヘッズ | ロブ・ビンセント | 連972,400 | 最近ネームに♡使いすぎ♡ SSC♡VAP♡ | 荏原ゲームコーナー （東京） |
| | ブラッド・ヴェイク | 連2,602,700 | はいご | ホワイトハウス箱崎 （福岡） |
| ミスティックウォリアーズ | | 連970,580 | ESSAY㊙新命明 | ハイテクセガ高崎 （群馬） |
| サイバトラー | 連付き | 2,543,200 | J. G. K-ALL㊓ | ハイテクセガ神戸 （兵庫） |
| | 連なし | 2,507,770 | 本気でプレイして勝つ!! TYR－イエティ | ノーベル&ヒノーズ下井草店 （東京） |
| ストリートファイターII ダッシュターボ | ダルシム | 連1,555,300 | 本田6000点勝ち Ⓑ-SATSUMA | 八千代プレイランドカーニバル （千葉） |
| | バルログ | ☆ 連必1,535,500 | Rai（果汁1%） | |
| 餓狼伝説2 | 山田十平衛 | 必1,565,000 | まずくて弱くなる FCM㋪㋜㋙ | |
| | チン・シンザン | 連必1,593,700 | 体育館（ステージ） Ⓑ－SATSUMA | |
| コズモギャング・ザ・パズル | 最少コズモ | ☆ 1,053 右＋Aボタン付き | INΣ-UYK | GAME'S Will （京都） |
| ウルトラ闘魂伝説 | | 2,225,600 | SEP-FECT-T. E | 池袋プレイランドラスベガス （東京） |
| メジャータイトル2 | ヨーロピアンコース | －23 | くんち。 （くんちゃいとじゃない!） | 個人申請ゲームプラザミッキー （広島） |
| ソルダム | ソルダムモード最短ライン | 223 | マルチリンガルひげおやじ㊑ DAB. S | 個人申請池袋プレイランドラスベガス （東京） |
| | セキーロモード | 4,263,800 | 水筒に牛乳詰めて来店 DAB. S | 個人申請ハイテクランド上尾店 （埼玉） |

超時空要塞マクロスIIは、滑り込みで今回から集計。点数を争ってもらうために作ったゲームだけあって、スコアラーの熱の入れようもすごい。それに対応するためか、自分で電源を切れるように（「捨てゲー」で無駄に時間をかけないため）このゲームだけコンセントを表に出している店もあるとか。今回はとりあえず部門別でのみ集計しましたが、連射別集計も検討しています。

シャドーフォースもちょうど10店集まったため、今月からの集計となりました。店により、途中でボーナスステージの入る設定と入らない設定でバラつきがあるようです。ディップスイッチで切り換えできるのですが、工場出荷はこれがない設定とのことなので、集計もボーナスステージなしのみを対象に始めたいと思います。

ダブルウイング、大王は出回りが悪いのか、いずれも申請数は少なめ。とりあえず分けずに集計しましたが、点差がつくようなら、連射別も考えます。

ゼロチームも今ひとつの人気か。やはりキャラ別にはしていません。最近は対戦型の格闘ゲームに押され、ファイナルファイトタイプの格闘アクションは伸び悩む傾向が強いようですね。流れが移ったということでしょうか…。

## アイリン夢空間 ☆1＝(1)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(05832) 7－0218

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）㊥ | 8,796,300 | IML－星白金－YUJ | ALL㋱ D×4 |
| 2 | ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）連なし | 8,786,900 | GAC－BROS－今枝だあ！（ZMK） | ALL |
| 3 | 大王（フルオートなし） | 14,986,610 | 近江からの使者 | 全2周ALL 1up×3 |
| 4 | マーシャルチャンピオン（レイチェル）㊥ | 505,000 | M・ZEST－SDI－SHYBOY！Ⓚ㋩ | ALL㋱ |
| 5 | マーシャルチャンピオン（ゴルドー）連なし | 468,400 | TuM－RATT－HIKOⓀ | ALL P×2おち |
| 6 | マーシャルチャンピオン（ホイ）連なし | 527,000 | GAC－BROS－ATL！ | ALL㋱ D×2 |
| 7 | 魔法大作戦（ミヤモト）㊥ | 2,067,680 | SDI－RATT－MKC！㋩ | 2周目4面 |
| 8 | 魔法大作戦（チッタ）連なし | 2,098,400 | 末期－やってやる | 2周目4面 |
| 9 | シャドーフォース（カイ） | 654,910 | はやしらいす10分の1㊓ ごとうふみお | ALL |
| 10 | アウトランナーズ（イースト/ロシア） | 3′21″51 | TuM－RATT－OGAME | SPEED BUSTER使用 |

## ゲームセンター101&遊

新潟県新潟市小針上山6－12 ☎(025)233－3881

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | キャディラックス（ムスタファ） | 2,705,000 | YAS | ALL 残×0 |
| 2 | 戦国エース（アイン） | 1,440,800 | 公務員ゲーマー | 2周ALL |
| 3 | ファイターズヒストリー（サムチャイ） | 1,278,500 | もあもあⓇ | ALL |
| 4 | ファイターズヒストリー（りょうこ） | 1,224,400 | 井上備品 | ALL |
| 5 | マーシャルチャンピオン（ティティ） | 341,400 | 大帝㊐ | ALL P×7 |
| 6 | ぷよぷよ（ノーマルスタート） | 304,974 | Iyahhou | ALL |
| 7 | ストリートファイターII′ターボ（バルログ） | 1,214,600 | YMO | ALL |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)39－1863

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ（露西亜） | 3′23″93KOJ | 「何よいつも仕事仕事って女の子の結ばかり描 | 方なんて昔から何一つ変ってないじ |
| 2 | アウトランナーズ（ケニア） | 3′37″12KOJ | く事がそんな大切な事なの？たまの休みくらい | ゃないのねえ私を見てよ私生きてる |
| 3 | アウトランナーズ（香港） | 3′33″55MAX | 私につきあってくれても良いじゃないのそ | のよ抱きしめてよお願いだから私を |
| 4 | アウトランナーズ（瑞西） | 3′34″57AKD | りゃあ貴方の給がた まってる消費者を性犯罪 | 独りぼっちにしないでよ…涟のバカ |
| 5 | アウトランナーズ（中国） | 3′37″66AZT | に走らせない為のはけ口になってる事ぐらい | ッ！」「どうした騒がしいぞ。」「あま |
| 6 | アウトランナーズ（西班牙） | 3′33″96AZT | 分ってるわよでもね結局貴方は脱がせないじ | 任2課の荒原ですよ変態の美少女の |
| 7 | アウトランナーズ（北欧） | 3′36″51AZT | ゃないの怖いんでしょ一発でぬかれて売れな | CGがUPしないもんだからパニく |
| 8 | アウトランナーズ（大西洋） | 3′38″45AZT | ければ自分の新えたい事も伝わらないとゆう | ってんですよいっも事です。」「今 |
| 9 | アウトランナーズ（濠太剌利） | 3′39″02AZT | お題目で自らの絵をどんどん捨ててゆく駄み | 回は涟通涵さんのが危落ちつけど |
| 10 | アウトランナーズ（日の丸） | 3′34″13AZT | たくなりたくないんでしょ？何様のつもり貴 | 言っとけうるさくてかなわん。」 |

## ゲームインセガ高岡 ☆＝0（4）

富山県高岡市末広町元畑50－1 ☎(0766)24－5883

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | デザートブレイカー | 636,180 ALL 連なし | ××××な㊗93 残像する程にサービス | 絵がロリコンなんですか納得いきま |
| 2 | ワールドヒーローズ2 | 4,696,200 ラスボス ハンゾウ | BA。隠蔽する程にテスト利用率はセガーイ | せん道具納入荷は有りません㊍あー |
| 3 | ワールドヒーローズ2 | 6,177,900 ALL リョウコ | ディオでかせげ！ by TIYO | そうかそうかセガは確かにゲームす |
| 4 | ワールドヒーローズ2 | 5,027,600 ラスボス ジャンヌ | い・いわおステキ by GNXロボ | る所だもんな南…う～んなんだか賀 |
| 5 | ダークエッジ | 360,300 ALL サッド | サッディスト Y・S | 寒してるなあって感じだね店員さん |
| 6 | ダークエッジ | 270,500 ALL ジニィー | 「CR－X事故って廃車」EVE | に聞いてみたよ「セガでゲーム以外 |
| 7 | レジオネア | 568,550 R－3 クリス | 「G行為する者には死あるのみ！」MAL | の目的で店内にたむろしないで下さ |
| 8 | 第13回ストリートファイターII′ターボ対戦大回 | 優勝 山村友洋 原田のりあき | やあ僕はロボ今日は高セガのノートを紹介す | い他のお客様に迷惑です」流石残像 |
| 9 | 第2回サービス早押し大会 | 優勝 門島良浩 次点 寺山忠義 | るよ《以下ノートより》失敗LTチェルは良い | 連射のテリーさんだね。次の大会で |
| 10 | 第4回隠蔽工作対戦大会 | 優勝 門島良浩 次点 寺山忠義 | ①おまん〇一秒＆市おバカ兄弟どうして僕の | は門島さんに負けないでね。続く |

## 扇ヶ丘レジャーセンター ☆＝0（17）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)48－3765

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ（スイス） | 3′15″63 | GOR－間に合わなかったしょうち㋙ | マッドパワーMT |
| 2 | アウトランナーズ（中国） | 3′17″74 | Thanks！㊓㊐ ジオッコチッタ | マッドパワーMT あと0″80 |
| 3 | アウトランナーズ（ケニア） | 3′21″92 | 片ちん軍団㋑ | マッドパワーMT |
| 4 | 魔法大作戦 | 2,524,740 | MCMXCIII KFM | 2－5 ㊥ ミヤモト |
| 5 | 魔法大作戦 | 1,902,550 | J. N | 2－3 ㊥ チッタ |
| 6 | 戦国エース | 1,731,100 | GOR－じょ～じ㋙ | ALL 天外 ㊥ |
| 7 | バニッシャー | 8,543,700 | GOR－左オンリー㋮ | ALL P×0 バニッシャー |
| 8 | バニッシャー | 7,177,500 | やっとクリアできました UNY | ALL NICK |
| 9 | マーシャルチャンピオン | 365,000 | わくわる事にひかれそうになっとんな | ALL ボビー |
| 10 | コズモギャングザパズル | 9,999,999＋α | カンスト達成 SHIN | コズモ5025 レベル 464 |

## ウィルトークTAITO金沢 ☆＝0（14）

石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62－9351

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2（マッドマン） | 7,859,600 | 横田ボワ夫 | 最近TAITO内でいろいろ事件が |
| 2 | ワールドヒーローズ2（ジャンヌ） | 7,477,200 | DIOでおとすかぁぁ㊓㊥せめて800万● | おきる。サルがあばれたり、店に車 |
| 3 | ワールドヒーローズ2（ハンゾウ） | 7,077,400 | よこた ただくに | がつっこんできたり、常連内で男と |
| 4 | ワールドヒーローズ2（リョウコ） | 4,560,000 | 松田さんうそつくってたのしいですねぇ | 女のラブゲームありとなかなかあき |
| 5 | ワールドヒーローズ2（マッスルパワー） | 6,178,400 | 暗黒舞踏家 | させないゲーセンである。 |
| 6 | 餓狼伝説2（東丈） | 846,200 | うそつきは松田さんのはじまり ロ?ウソォ | 6月25日、ゲーメスト〆切の日に日 |
| 7 | ファイターズヒストリー（リー） | 849,000 | ぜっしょおぼぼおっ！越中屋 博多 | 産の180SXがつっこんできてソ |
| 8 | ストリートファイターII′ターボ（サガット） | 997,700 | 松田さんのウソつき1号 byコシ | ニックブラストマンが「私のパンチ |
| 9 | トップランキングスター（加納勝一） | 697,100 | 暗黒舞踏家 | を受けてみろ！」といったかはさだ |
| 10 | 海底大戦争㊥ | 712,800 | 日本の心 中村 | かではないが店内グチャグチャ |

## HI－TECHSEGA金沢店 ☆＝2（44）

石川県金沢市片町1－3－9 ☎(0762)21－9115

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1943 | 2,869,560 | Mr. しおしお君 | 大和で相打ち 全台ノーマル設定 |
| 2 | ワールドヒーローズ2（ジャンヌ使用） | 9,157,800 | KRT－RIK 楽勝っス | ALL オールⓅ 4ラウンド |
| 3 | ワールドヒーローズ2（J・カーン使用） | 8,474,400 | KRT－KOS KRSぢゃないよ！ | ALL P×22 D×5 |
| 4 | ワールドヒーローズ2（ハンゾウ使用） | 8,192,400 | KRT－KOS KRSぢゃないよ！ | ALL P×20 |
| 5 | ワールドヒーローズ2（フウマ使用） | 8,242,100 | KRT－KOS KRSぢゃないよ！ | ALL P×21 D×1 |
| 6 | ワールドヒーローズ2（エリック使用） | 8,445,600 | GOR－ISD㋕ やっきねぇ | ALL P×23 |
| 7 | ワールドヒーローズ2（マッドマン使用） | 7,941,400 | だせー㋹ | ALL P×20 D×5 |
| 8 | 魔法大作戦（ミヤモト使用㊥） | 1,881,820 | 狂いゲー㊓ | 2－4 |
| 9 | キャディラックス（ムスタファ使用） | 2,454,000 | GOR－ただクリアしただけ㋕ | ALL |
| 10 | ファイターズヒストリー（サムチャイ使用） | 1,167,200 | むちむち | ALL |

## チャレンジャー関大前店 ☆=10(52)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 大王(Dip SW(連)) | 19,715,210 | BOSTON | ノーミス!!!!! ALL |
| 2 | V・V | 35,678,530 | CYCLONE−R T | ノーミス ALL ㋩1UP×1 |
| 3 | バニッシャー(ニック) | 8,919,100 | HYPERIOR−Q のつれ11号、ATM | 残機ボーナス知らんかった ALL |
| 4 | 超時空要塞マクロスII (ミディアム) | 3,370,430 | 京城屋 | 連なし ALL |
| 5 | アウトランナーズ (スペイン) | 3′17″43 | CYCLONE−NEC | 完全1人PLAY ALL |
| 6 | アウトランナーズ (アトランティック) | 3′21″89 | リンドバーグくん | ALL マッドパワー使用 |
| 7 | アウトランナーズ (オーストラリア) | 3′29″23 | リンドバーグくん | ALL ワイルドチェイサ |
| 8 | ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ) | 8,417,800 | MIN | ALL P×22 F×1 連なし! |
| 9 | ワールドヒーローズ2 (キャプテン) | 7,610,400 | HYPERIOR−ATM | ALL 永野君元気? |
| 10 | マーシャル チャンピオン | 404,100 | GLM ボドカ 会長 すんません | ALL P×9 ゴルドーなめんな |

## GAME'S Will ☆=23(23)

京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎075(711)1435

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ (オーストラリア) | 3′18″45 | WZH | ALL マッドパワー |
| 2 | アウトランナーズ (日本) | 3′17″26 | TURKEY | ALL マッドパワー |
| 3 | アウトランナーズ (ロシア) | 3′17″26 | TURKEY | ALL マッドパワー |
| 4 | アウトランナーズ (スイス) | 3′15″33 | INΣ−UYK | ALL マッドパワー |
| 5 | アウトランナーズ (スペイン) | 3′16″14 | WZH | ALL マッドパワー |
| 6 | アウトランナーズ (ケニア) | 3′20″39 | 山のぼり男POL | ALL マッドパワー |
| 7 | ファイターズヒストリー (レイ(連)) | 1,355,900 | INΣ−ヅガ夫 | ALL R33 |
| 8 | ファイターズヒストリー (フェイリン(連)) | 1,329,400 | INΣ−GYO | ALL R33 |
| 9 | ファイターズヒストリー (マットロック(連)) | 1,352,800 | INΣ−AFO | ALL R33 ※全機種ノーマル |
| 10 | コズモギャングザパズル (右+Ⓐボタン付き) | 9,999,999+α コズモ1,053 | INΣ−UYK | エキスパート 電パ使用 |

## イエローハット ☆=3(136)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ (スペイン) | 3′25″80 | 有里さん | スピードバスター使用 |
| 2 | アウトランナーズ (日本) | 3′27″50 | 6月下旬より稼動中だよーん。火繭戦車団 | マッドパワー使用 |
| 3 | 魔法大作戦 (ガイン、連なし) | 2,197,160 | 期待の新人? EXWIM−ZOL | 2周目5面中ボス |
| 4 | 魔法大作戦 (チッタ、連なし) | 2,215,370 | ひそかにポコニャンが熱い…! E.T! | 2周目5面 見るしかあ!! |
| 5 | 魔法大作戦 (ミヤモト、連なし) | 2,255,020 | E.T会−AI 今、弟子いじめが、最高に | 2周目4面 楽しい人! |
| 6 | 魔法大作戦 (ボーンナム、連なし) | 2,720,560 | E.T会−AI | 2周目5面ボス |
| 7 | マーシャルチャンピオン (ゴルドー) | 422,000 | 火繭戦車バブー ゴルバリア――ウッ | ALL P×6 |
| 8 | マーシャルチャンピオン (ティティ) | 333,400 | ティティ様!!私を、奴隷にして!!E.T! | ALL P×5 |
| 9 | マーシャルチャンピオン (レイチェル) | 330,100 | ハーイ、チャーン、バブー | ALL P×? |
| 10 | 雙翼 (ソフィ、連なし) | 2,874,700 | ただ今アウトランナーズ修行中の人E.T! | ALL 残0 でもへたくそくん |

## タウンスポットプレイランド ☆=12(46)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)36−5900

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦 (ミヤモト(連)) | 3,346,000 | G.F.A−K N | ALL 残×0 1周173万 |
| 2 | 魔法大作戦 (ミヤモト(連)なし) | 2,200,970 | G.F.A−K N | 2−4 穴ねらい |
| 3 | 魔法大作戦 (ボーンナム(連)) | 2,108,240 | MIZ神−ZZ(か) | 2−4 |
| 4 | シャドーフォース (コヨーテ使用) | 720,720 | 特命捜査課。課長 神代警視正 | ALL |
| 5 | ワールドヒーローズ2 (ラスプーチン(連)なし) | 8,059,900 | MIZ神−ZZ(か)ALLⓅニヤリ君 | ALLⓅ D×1 |
| 6 | ガイアポリス (プリンス(連)なし) | 9,249 | いやあ心はコンサートくん まえしまかな | 最終面(1コイン) |
| 7 | ガイアポリス (フェアリー(連)なし) | 8,410 | BBC−SALARY (英国放送) | ALL(1コイン) |
| 8 | 戦国エース (アイン(連)なし) | 1,533,500 | MIZ神−ZZ(か) | ALL |
| 9 | リーサルエンフォーサーズ (トレーニング) | 10,000+α | 何でリー猿1万止でバラメ死1千万やるの | R48.98% 11945PLS |
| 10 | 餓狼伝説2 (テリーボガード) | 1,502,400 | IWS(剣)EBI君復活ならず | ALLP×22 Ⓐ+Ⓑ付 |

## 遊ingポイントセオラ ☆=4(24)

滋賀県草津市大路1−7−12 ☎(0775)62−0428

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 戦国エース (天外) | 1,734,400 | SDI−TOK− 辻(あに) | ALL ノーミス |
| 2 | 戦国エース (こより) | 1,692,100 | SDI−TOK− 辻(あに) | ALL 残2タヌキ×1 カメスタート |
| 3 | 戦国エース (ジェーン) | 1,762,600 | VXV | ALL 残0 1万×5 カメスタート |
| 4 | バニッシャー | 9,298,300 | まんぷくの弟子 | ALL 残1 ニック |
| 5 | マーシャル・チャンピオン (レイチェル) | 331,500 | M・ZEST−SDI− SHYBOY!Ⓡ(は) | ALLだけ 参考スコアー |
| 6 | ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ) | 8,346,100 | M・ZEST−SDI− SHYBOY!Ⓡ(は) | ALL 3本落ち |
| 7 | ファイターズヒストリー (サムチャイ) | 1,286,000 | 走り屋レベル1(伊) | ALL |
| 8 | 餓狼伝説2 (不知火 舞) | 1,241,100 | M・ZEST−SDI− SHYBOY!Ⓡ(は) | ALL |
| 9 | SPECIAL THANKS TO | 今までハイスコアを出して下さった皆様 | 又過去すべての常連 および遠征の皆様 | 本当にありがとうございました。 |
| 10 | | 過去5年間の記録 | 最終ハイスコア 約400 トータルスコアラー 約100名 | |

## キャノン最前線 ☆=3(83)

愛知県名古屋市昭和区隼人町7−11 ☎(052)834−2600

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | V・V | 35,579,380 | IML−星白金−YUJ | 2周ALL ノーミス |
| 2 | マーシャルチャンピオン | 522,300 | SIG−SSS−CLT | ALL㋩ ボビー (連) |
| 3 | マーシャルチャンピオン | 420,200 | IML−星白金−YUJ | ALL ティティ |
| 4 | マーシャルチャンピオン | 374,500 | 穴ウメ1号 | ALL ジン (連) |
| 5 | マーシャルチャンピオン | 334,900 | どうでもいいか | ALL ケイオス (連) |
| 6 | クイズめくるめくストーリー | 10,798,500 | ZAT | ALL 92% ライフ×41 |
| 7 | ワールドヒーローズ2 | 8,708,200 | IML−星白金−YUJ | ALL P×23 ジャンヌ(連)D×3 |
| 8 | ワールドヒーローズ2 | 6,982,600 | 一休さん | ALL P×20 ラスプーチン |
| 9 | 戦国エース | 1,730,100 | K D | 2周ALL (連) 天外 |
| 10 | 戦国エース | 1,677,400 | 人手不足でボンバー引きできず、、、 | 2周ALL (連) アイン |

## タイトーイン002スタジアム ☆=51(142)

大阪府豊中市玉川町1−1−36ライオンズマンション102号 ☎(06)844−0586

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2 (マッスル・パワー(連)) | 9,800,700 | CYCLONE− HURRICANE | ALL㋩ D×4 |
| 2 | ワールドヒーローズ2 (シュラ(連)) | 9,015,800 | HYAKU− PROFESSOR | ALL㋩ D×4 |
| 3 | ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ(連)) | 9,001,700 | DIOこわかったです ABAえもん | ALL㋩ D×5 |
| 4 | ワールドヒーローズ2 (J・マキシマム(連)) | 8,957,700 | DGD | ALL㋩ D×2 |
| 5 | ワールドヒーローズ2 (フウマ(連)) | 8,856,100 | CYCLONE− NEC | ALL 1本落ち D×4 |
| 6 | ワールドヒーローズ2 (キャプテン・キッド(連)) | 8,800,500 | CYCLONE− NEC | ALL㋩ D×3 (必)付 |
| 7 | ワールドヒーローズ2 (エリック(連)) | 8,699,900 | HYAKU− PROFESSOR | ALL㋩ 34R |
| 8 | キャディラックス (ムスタファ(連)(必)) | 3,975,300 | CYCLONE− R T | ALL 残0 |
| 9 | 戦国エース (アイン(連)) | 1,879,300 | HYAKU−UGF | 2周ALL 1万×11 |
| 10 | 戦国エース (天外(連)) | 1,867,400 | CYCLONE− HURRICANE | 2周ALL 1万×10 |

## ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西柿内251 ☎(07442)3−1212

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターIIダッシュターボ (伸至の妻、春麗♡) | 1,303,700 | 格闘団体TSL 大将 春麗の夫、舞雷皇伸至 | 何よりも純なる俺の愛、春麗の心〜… |
| 2 | ストリートファイターIIダッシュターボ (リュウ) | 1,093,300 | 格闘団体TSL 大将 舞雷皇、影 星嵐・月 | (影)大将様〜、最近あたし達の団体って |
| 3 | ストリートファイターII' (ダルシム) | 954,700 | 格闘団体TSL 舞雷皇、影 魔凰・炎 | 変な目で見られてますよ(伸)何?俺達 |
| 4 | ワールドヒーローズ2 (マッスルパワー) | 5,359,900 | 格闘団体TSL 舞雷皇、影 神威・風 | 硬派な格闘団体が何故?(炎)ど〜もロ |
| 5 | アウトランナーズ (BAD BOY!) | 3′50″11 (HONG KONG) | 格闘団体TSL 舞雷皇、影 死怨・骸 | ロコン団体と間違われてるような? |
| 6 | ワールドヒーローズ2 (ブロッケン) | 5,124,100 | 3日前までいぶし銀だった傾き者!佐井様よ! | (伸)Thunder SpiritLe |
| 7 | ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ) | 3,446,800 | (と) | gend略してTSLだぜ!何でそ |
| 8 | 餓狼伝説2 (テリー・ボガード) | 1,321,300 | FSP | −なる!?(月)え〜? ThunderS |
| 9 | 餓狼伝説2 (東丈) | 1,223,500 | へっへっへっ春麗の夫 舞雷皇伸至只今参上! | ailorLeg endじゃないん |
| 10 | 餓狼伝説2 (不知火 舞) | 749,200 | 格闘団体TSL 舞雷皇、影 神威・風 | スか尋!?(伸)お…お前が原因か…。 |

## アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町620−1こまや2F ☎(05978)9−0970

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 餓狼伝説2 | 612,000 | E・H・M!! | チンシンザン |
| 2 | 餓狼伝説2 | 462,00 | E・H・M!! | 東丈 |
| 3 | バニッシャー | 2,310,100 | 春巻 | バニッシャー |
| 4 | バニッシャー | 2,293,100 | A・S | ニック・ヒューリー |
| 5 | ワールドヒーローズ2 | 3,208,200 | E・H・M!! | エリック |
| 6 | ワールドヒーローズ2 | 4,211,100 | 春巻 | マッドマン |
| 7 | ワールドヒーローズ2 | 4,330,000 | VRD | ハンゾウ |
| 8 | ワールドヒーローズ2 | 6,608,200 | H・N | ドラゴン |
| 9 | ワールドヒーローズ2 | 4,321,706 | 春巻 | ブロッケン |
| 10 | 超時空要塞マクロスII | 768,780 | SBRBEE | |

## ゲームセンターピノキオ ☆=0(24)

兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦 (ガイン) | 1,092,730 | タキシード海野仮面参上!!♡SVR−LAC | R6 全機種連なしです |
| 2 | 魔法大作戦 (チッタ) | 1,719,200 | 会員様大ボ集♡♡♡ SAILOR−TAK | R8 (2−2) 今月はアヤシイ♡ |
| 3 | 魔法大作戦 (ミヤモト) | 2,057,400 | これからもヨロシク♡ 仙台の使者♡ 前田氏 | R9 (2−3) |
| 4 | 魔法大作戦 (ボーンナム) | 2,108,430 | ニューフェイス♡ 仙台の使者♡ 前田氏 | R10(2−4) |
| 5 | バニッシャー | 8,162,300 | チー◯ー君また来てね♡♡ 星白金−SIN | ALL ニック |
| 6 | ゼロチーム (スピード) | 2,846,990 | ヒーヒ言わして♡♡♡ モホッ♡ムッシュの鬼 | R4ボス オジサンは××♡ |
| 7 | ゼロチーム (ビッグ・O) | 2,635,030 | さあ家に帰って◯◯◯◯しよか♡キックの鬼 | R4 え?何をすんの♡ |
| 8 | キャディラックス (ムスタファ) | 2,759,600 | 水色洗脳隊副隊長♡♡ JHK−夜魔猫KA_ | ALL 隊長はうぃず夫♡ |
| 9 | キャディラックス (メス) | 1,943,200 | ◯西高校2年生♡♡♡ オ◯◯−小僧おばか君 | R ボス お城のとなり♡ |
| 10 | 戦国エース (アイン) | 1,673,000 | 純情♡清純♡白♡水色 JGR'S−河合優子 | ALL バカヤロ様 |

## ジャンボ&ABC ☆=1(44)

大阪府寝屋川市早子町18−14(ABC) ☎(0720)27−6102(ジャンボ)

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 超時空要塞マクロスII ビギナー(連) | 333,390 | もうこれしかないでー YMJ−KEN(う)会長 | 1cラスボス参考 残スコア76万位 |
| 2 | マーシャルチャンピオン (ホイ) | 448,200 | おちょ | 1cALL Ⓟ×10 |
| 3 | マーシャルチャンピオン (ティティ) | 444,000 | A BOYA | 1cALL Ⓟ×10 |
| 4 | 雙翼 ((連)) | 3,142,400 | 白金葵 (ポンタ) 本城さぁ〜〜〜ん | ALL チャンス 8、9回みのがした |
| 5 | 雙翼 ((連)なし) | 3,110,110 | 悲願達成 OEC−M.I | ALL |
| 6 | 戦国エース (アイン(連)) | 1,590,400 | 小さくまとまってねえみてえだな!by本城 | ALL ノーミス |
| 7 | ストリートファイターII (ガイル) | 16,180,000 | さっさんよゆう | 1cALLパツメ×1 |
| 8 | ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ) | 8,715,500 | 南軽翔子IWS−T.M(文)(う) | 1cALL ALLⓅ よゆ〜 |
| 9 | 餓狼伝説2 (テリー) | 1,547,600 | EOI君よゆ〜! IWS−YUZ(う) | 1cALL ALLⓅ 6千×2 |
| 10 | マーシャルチャンピオン (ジン) | 160,700 | 永田勇治 中学1年生 かせぎ超甘まだまだ | 1cALL Ⓟ×0 さんこー |

## プレイシティキャロット四日市店 ☆=1(1)

三重県四日市市西浦2−4−5 ☎(0593)54−2266

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2 (マッドマン) | 9,150,100 | 原住民にあらず 杉やん (ウキョッ?) | LV−4 P×ALL |
| 2 | ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ) | 8,824,800 | BOZ−538 | LV−4 P×ALL |
| 3 | ワールドヒーローズ2 (ドラゴン) | 8,326,300 | α切寸前のスコア 杉やん (杉杉男?) | LV−4 P×−2 |
| 4 | 魔法大作戦 (チッタ) | 1,913,030 | オマケをつけろ! AOI−CHACHA | R−9ボス |
| 5 | 魔法大作戦 (ミヤモト) | 1,850,260 | 14φプロフェッサー carolだ | R−8ボス |
| 6 | 魔法大作戦 (ボン) | 1,831,230 | 1φ6プロフェッサー carolだだ | R−7ボス |
| 7 | 魔法大作戦 (ガイン) | 1,702,570 | 123プロフェッサー carolだだだのだ | R−8 |
| 8 | バニッシャー (バニ夫) | 8,530,900 | 逃れ、我が愛… オワDHAL−135 | ALL かなりのび大 |
| 9 | バニッシャー (肉) | 8,639,100 | He To She! BOZ−538 | ALL 1ミス |
| 10 | | | | |

## ジャスコ川西店プレイランド ☆=0(7)

兵庫県川西市小花1−6−16 ☎(0727)59−7464

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン (ゴルドー) | 275,300 | Schwar2 Bestie | ALL 連なし |
| 2 | マーシャルチャンピオン (アヴゥ) | 194,700 | Schwar2 Bestie | ALL 連なし |
| 3 | マーシャルチャンピオン (陣) | 342,000 | (電)ER | ALL 連なし |
| 4 | マーシャルチャンピオン (ボビー) | 290,000 | Schwar2 Bestie | ALL 連なし |
| 5 | マーシャルチャンピオン (ケイオス) | 227,500 | Schwar2 Bestie | ALL 連なし |
| 6 | マーシャルチャンピオン (ホイ) | 212,400 | Schwar2 Bestie | ALL 連なし |
| 7 | マーシャルチャンピオン (ティティ) | 204,500 | ICZER−MOON | ALL 連なし |
| 8 | ワールドヒーローズ2 (マッスルパワー) | 8,932,500 | ハナフク(柳)バリ | ALL P×22 連なし |
| 9 | ワールドヒーローズ2 (リョーコ) | 6,823,400 | ICZER−2 | ALL 連なし |
| 10 | ワールドヒーローズ2 (シュラ) | 7,892,900 | でばぐ(柳) | ALL 3本ミス 連なし |

## ハイスコア通信 ――お店から②――

・GAMESWILL（京都府）
この春、当店に遠征してくださった方々、ありがとうございました。この夏の遠征もお待ちしております。 by常連一同

・遊ingポイントセラ（滋賀県）
当店は今月限りでハイスコア掲載が終了します。長い間ありがとうございました。 by担当者

・ABC&ジャンボ（大阪府）
相変わらずABCは対戦が熱いです。ジャンボにもアウトランナーズが50円で入荷いたしましたので、ぜひ遊びにきてください。ハイスコア遠征者、お待ちしております。 by店員(佐)

・チャレンジャー関大前店（大阪府）
KSA会長様、帰阪誠にありがとうございました。またのご来店をお待ちしております。 byメンバー一同（No.4は排除しました）P.S.英樹、別冊返せ!!GLMより

・ジャスコ川西店プレイランド（兵庫県）
梅雨入りして体がだるい時期です。ニューゲームも次々と入っております。ゲームで燃えて元気に熱い夏を乗り越えてください。スタッフ一同、お待ちしております。

・プレシティキャロット高松店（香川県）
スプラッターハウス、リターンオブイシターがあります。

・ゲームピアチャンス国分店（鹿児島県）
国分店は近くに第一工業大学があり、ゲーム機に対する関心も旺盛であり、ハイスコアも新製品が入ると熱気をおびてまいり、店としても助かっております。今月度もぷよぷよ大会を実施、盛会でした。

# ヒットゲーム BEST10

## プレイヤー人気中心

| 順位 | 前回順位 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ストリートファイターIIダッシュターボ | 851 | カプコン |
| 2 | 1 | ワールドヒーローズ2 | 732 | ADK/エス・エヌ・ケイ |
| 3 | 3 | 戦国エース | 349 | 彩京/バンプレスト |
| 4 | 4 | 餓狼伝説2 | 337 | エス・エヌ・ケイ |
| 5 | 5 | ぷよぷよ | 326 | コンパイル/セガ |
| 6 | — | マーシャルチャンピオン | 260 | コナミ |
| 7 | — | 魔法大作戦 | 256 | ライジング/エイブル |
| 8 | 7 | 天地を喰らうII | 216 | カプコン |
| 9 | 13 | アウトランナーズ | 190 | セガ |
| 10 | 6 | ファイターズヒストリー | 173 | データイースト |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| バニッシャー 148 | ストリートファイターIIダッシュ 129 | バーチャレーシング 122 | キャディラックス 73 | プレミアーサッカー 71 |

## インカム中心

| 順位 | 前回順位 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターIIダッシュターボ | 914 | カプコン |
| 2 | 2 | ワールドヒーローズ2 | 685 | ADK/エス・エヌ・ケイ |
| 3 | 5 | ぷよぷよ | 322 | コンパイル/セガ |
| 4 | 4 | 戦国エース | 288 | 彩京/バンプレスト |
| 5 | 3 | 餓狼伝説2 | 249 | エス・エヌ・ケイ |
| 6 | — | マーシャルチャンピオン | 237 | コナミ |
| 7 | — | アウトランナーズ | 197 | セガ |
| 8 | 8 | バーチャレーシング | 184 | セガ |
| 9 | 6 | ファイターズヒストリー | 170 | データイースト |
| 10 | 7 | 天地を喰らうII | 168 | カプコン |

| 11位 | 12位 | 13位 | 14位 | 15位 |
|---|---|---|---|---|
| ストリートファイターIIダッシュ 147 | バニッシャー 144 | 魔法大作戦 140 | プレミアーサッカー 134 | リーサルエンフォーサーズ 111 |

## ストII'ターボ1位に復活!!

### ワールドヒーローズ2 2カ月連続1位ならず

今月は、前回人気部門で一位を奪首したワールドヒーローズが防衛するかどうかが焦点でした。しかし、結果は表のとおりストIIターボが首位を奪い返し、ワールドヒーローズ2は人気、インカム共に2位にとどまりました。

ワールドヒーローズ2は、発売して2カ月目で、まだまだ高い人気です。しかし、先月に比べるとすでに下落のきざしが見えます。ストIIターボとはりあうにはやや苦しい情況か。

戦国エースは、人気、インカム共に先月とほぼ変わらない人気を得ています。これはシューティングでは近年なかなか難しいことです。この調子で行くとロングヒットが期待できそうです。

ゲーム内容では、アーケードゲームの性質をよく理解して、飽きない、速く終わってもそれほど不満に感じさせないという工夫がうまく成功しています。そこで、台があいているように見えてもインカムはそこそこ上がっているようです。

### 初登場ゲームの今後は期待できるか?

一方、人気で7位に入ってきた魔法大作戦は、純粋なシューティングとして非常に面白くできていると思います。ただ、新しいメーカーだけに販売能力、ハードの面でもう一歩なのは残念なところ。インカムのうまい稼ぎ方でもやや戦国エースに及ばないか。

ここも彩京同様新しいメーカーなので、次に期待できそうです。

格闘ゲームでは、コナミのマーシャルチャンピオンが6位に入ってきました。アニメ調の格闘ゲームなのですが、どうもコンピュータのアルゴリズムが今ひとつ面白くない気がします。対戦プレイのほうが面白そう。来月以降は伸びるかどうか難しいところ。

アウトランナーズは、ドライブゲームの久しぶりの傑作。V.R.以上の人気が出るかもしれません。セガの色使いは実にうまい。

カプコンの格闘もの、キャディラックスとバニッシャーは苦戦が続いています。アメコミ調のキャラクターはつらいか。

来月は、サムライスピリッツとマッスルボマーが出てきます。予想以上にすごいサムライスピリッツはどこまでいけるか楽しみです。(ぜんじ)



(福岡県 マイナー磁臣君)

## 川島玩具店 ☆=0(19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 電(0794)42—0094

| | GAME | HI—SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターII'ターボ(リュウ) | 1,259,900 | 6月18日 RIN 死去 | ALL P×19 |
| 2 | ストリートファイターII'ターボ(ケン) | 1,518,600 | OZ—GAL | ALL オールパーフェクト |
| 3 | ストリートファイターII'ターボ(春麗) | 1,163,100 | OZ—GAL | ALL P×14 |
| 4 | ストリートファイターII'ターボ(サガット) | 1,122,000 | AOI | ALL P×12 |
| 5 | ストリートファイターII'ターボ(E・本田) | 787,300 | GIW | ALL P×5 |
| 6 | ストリートファイターII'ターボ(バイソン) | 564,300 | GIW | ALL |
| 7 | 餓狼伝説2(テリー・ボガード) | 1,005,000 | OZ—GAL | ALL P×16 |
| 8 | ワールドヒーローズ2(ハンゾウ) | 7,538,000 | RIN㊥ | ALL |
| 9 | ワールドヒーローズ2(フウマ) | 3,894,900 | OZ—GAL | ALL |
| 10 | バニッシャー(ニック・フューリー) | 1,012,900 | YOC | R3 |

## ゲームハウスカントリーボーイ ☆=0(6)

広島県広島市安佐南区長楽寺1—1—37 ☎(082)872—1605

| | GAME | HI—SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ぷよぷよ | 265,972 | サンダーツマヨウジ | ルルーまで |
| 2 | 天地を喰らうII | 2,418,650 | 鬼怒川竜次 | 魏延使用 呂布面まで |
| 3 | 天地を喰らうII | 936,550 | 暴走機関車 超兄貴号 | 黄忠使用 ROUND 4 |
| 4 | バニッシャー | 5,242,600 | 鬼怒川竜次 | 連付 ラストボスまで |
| 5 | バニッシャー | 7,631,500 | 肉肉肉肉肉肉肉肉馬場 from ニコル | ALL |
| 6 | ロードランナー帝国か | らの脱出2 | | |
| 7 | スプラッターハウスが | 現在稼働中!! | | |
| 8 | ぜひ御来店下さい。ハイ | スコアー募集中。 | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ハイテクセガ神戸 ☆=1(1)

兵庫県神戸市中央区元町通1—11—19 ☎(078)391—5712

| | GAME | HI—SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | サイバトラー | 2,543,200 | J.G.K—ALL㊙ | ALL、連付 |
| 2 | 戦国エース(アイン) | 1,788,000 | HYAKU—KAA㊉(ボケ老人) | 全2周ALL 連付 |
| 3 | ワールドヒーローズ2(ハンゾウ) | 8,646,400 | ヤクルトお姉さん 鳥飼さんに捧ぐⒻ | ALL 連付 |
| 4 | ワールドヒーローズ2(フウマ) | 8,102,300 | トランクス㊮ | ALL 連付 4本落ち |
| 5 | ワールドヒーローズ2(キッド) | 7,823,800 | 藤野 | ALL |
| 6 | ワールドヒーローズ2(マッスルパワー) | 7,723,100 | 目標1000万!! JMC—BBC | ALL R×33 P×14 |
| 7 | ワールドヒーローズ2(マッドマン) | 7,669,600 | 藤野 | ALL |
| 8 | ワールドヒーローズ2(マキシマム) | 7,577,600 | やっぱりミルクダモン!㊁ | ALL 連付 7本落ち |
| 9 | ワールドヒーローズ2(ジャンヌ) | 7,096,100 | 心臓に悪すぎ!! 水銀爆弾ⓂⒷ | ALL |
| 10 | ワールドヒーローズ2(エリック) | 6,847,000 | 藤野 | ALL |

## イーストランドファミリーガーデン ☆=0(10)

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26—2527

| | GAME | HI—SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2(ハンゾウ) | 5,274,000 | OHK正門前で待つ 中島アナのおっかけ | 1コインALL げらげらげら♪ |
| 2 | ワールドヒーローズ2(キャプテン) | 4,489,700 | 週刊女性連載中「夢ではなくて」愛読者 | 1コインALL 19話はびっくり |
| 3 | ストリートファイターII'ターボ(ザンギエフ) | 1,542,900 | 本部発東京基地宛例のゲームはピーかったの | 1コインALL もちろん買ったよ |
| 4 | ストリートファイターII'ターボ(ベガ) | 1,444,000 | AM行くよ名古屋さん 東京さん連絡待つ | 1コインALL 背広ならバレまい |
| 5 | ストリートファイターII'ターボ(ケン) | 1,475,300 | ボーナスは夏コミに全力投入ですか? | 1コインALL 鳥取市一部大ウケ |
| 6 | ダークエッジ(ガライアス) | 252,200 | WAKさん 客員提督 メガJETほしい | 1コインALL プラボチ目前状態 |
| 7 | ファイターズヒストリー(サムチャイ) | 1,062,000 | X68K[illegible]野郎伝説 マジに野郎だけ!いや | 1コインALL アンディ攻×東受 |
| 8 | マーシャルチャンピオン(アヴゥ) | 214,900 | 平松絵理コンサート行きたい工藤静香も可 | 1コインALL もう終わってるよ |
| 9 | ガイアポリス([illegible]なし・よーせー) | 5,023 | ちなつのシュート 単行本化希望! | 1c3っ目の鍵面 やはり扶○社かな |
| 10 | ザ・ディープ | 108,900 | 第2水雷戦隊第18駆逐隊駆逐艦不知火 | 1コイン何面? [illegible]える爆雷ロマン |

## オキモト ☆0=(5)

広島県広島市西区南観音3—15—3 ☎(082)292—1473

| | GAME | HI—SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2(ハンゾウ) | 8,439,200 | うとー | ALL |
| 2 | ワールドヒーローズ2(ドラゴン) | 8,689,700 | 3身合体GOM2号 | ALL |
| 3 | ワールドヒーローズ2(リョウコ) | 8,413,700 | 大島あみ | ALL |
| 4 | ワールドヒーローズ2(マッドマン) | 8,227,000 | 3身合体GOM1号 | ALL |
| 5 | ワールドヒーローズ2(J・マキシム) | 8,278,800 | すほー | ALL |
| 6 | ファイターズヒストリー(サムチャイ) | 1,303,000 | 1号 | ALL |
| 7 | ファイターズヒストリー(リョウコ) | 1,223,000 | 3身合体GOM3号 | ALL |
| 8 | ファイターズヒストリー(リー) | 1,084,000 | 3身合体GOM1号 | ALL |
| 9 | 餓狼伝説2(山田) | 1,373,700 | X—MAN | ALL |
| 10 | 餓狼伝説2(キム) | 1,127,600 | HYPER—セガ夫 | ALL |

## ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（18）
福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2 | 8,122,100 | FANG－RIJ | 1CALLⓅ×21 D×1ハンゾウ |
| 2 | 餓狼伝説2 | 475,500 | F大学生 | 1CALL マンディ |
| 3 | ストリートファイターII'ターボ | 1,323,800 | TK－WAVE | 1CALLツメ×2 春麗 |
| 4 | 超時空要塞マクロスII | 7,339,300 | LI | 1C2－7 2P側 |
| 5 | キャディラックス | 644,600 | 憂鬱な受験生'K' | 1C4面ボス |
| 6 | キャディラックス | 623,000 | TK－WAVE | 1C 4面 |
| 7 | ストリートファイターII'ターボ | 544,701 | 憂鬱な受験生'K' | 1CALLVS×1 ガイル |
| 8 | ストリートファイターII'ターボ | 986,307 | 憂鬱な受験生'K' | 1CALLVS×7 ケン使用 |
| 9 | マーシャルチャンピオン | 158,500 | 非ジョウロ | 1C 陣Kラスギス |
| 10 | ファクターズヒストリー | 919,000 | 小倉祇園振興会 | 1C レイ |

## ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0（22）
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)33－6806

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダイノレックス（ケラトサウルス） | 2,853,800 | SURPASSER GIN(犯) | ALL Ⓟ ノーマル |
| 2 | アラビアンマジック（リサ） | 29,448 | SURPASSER GIN(犯) | ALL 次回は Ⓟ |
| 3 | ワールドヒーローズ2（シュラ） | 5,613,700 | SURPASSER MAX | ALL ノーマル |
| 4 | ワールドヒーローズ2（リョウコ） | 7,796,100 | SURPASSER たけし(犯) | ALL |
| 5 | ワールドヒーローズ2（マッドマン） | 5,238,500 | SURPASSER Y. T(犯) | ALL |
| 6 | 戦国エース（アイン） | 1,601,500 | SURPASSER R. T(犯) | ALL 今井地獄のそうじ |
| 7 | 戦国エース（天外和生） | 1,628,700 | SURPASSER KENII | ALL |
| 8 | 戦国エース（源内） | 1,374,500 | SURPASSER LEE | 2－7 |
| 9 | ナイトストライカー（S） | 92,812,010 | LXSVII | ALL P×6 |
| 10 | 達人王 | 1,497,390 | SURPASSER K. S(犯) | 2－1 モギ×1 |

## ゲームゾーン灘町店 ☆＝0（11）
鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)35－8958

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン | 280,400 | ないと | ノーマル ティティ使用 |
| 2 | アウトランナーズ | 3′25″53 | MAA | ノーマル スイスコース |
| 3 | アウトランナーズ | 3′26″24 | MYU | ノーマル ロシアコース |
| 4 | 雙翼 | 647,500 | KGB | ノーマル |
| 5 | ゼロチーム | 4,857,460 | TK | ノーマル |
| 6 | シャドーフォース | 439,380 | YW | ノーマル |
| 7 | 海底大戦争 | 1,016,900 | VH | ノーマル |
| 8 | ワールドヒーローズ2 | 5,875,500 | FER | ノーマル ジャンヌ使用 |
| 9 | 魔法大作戦 | 1,940,990 | AE | ノーマル 8面 |
| 10 | バニッシャー | 7,629,100 | EMN | ノーマル クリア |

## ホワイトハウス箱崎店 ☆4＝（12）
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル ☎(092)641－9415

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アウトランナーズ（ロシアコース） | 3′18″15 | WQFC－もつなべ | 1人PLAY |
| 2 | アウトランナーズ（オーストラリア） | 3′18″56 | G. M. C. HSA | 1人PLAY |
| 3 | アウトランナーズ（香港コース） | 3′20″90 | G. M. C. HSA | 1人PLAY |
| 4 | アウトランナーズ（ケニアコース） | 3′26″21 | はいご | 1人PLAY |
| 5 | 魔法大作戦（ミヤモト） | 2,081,950 | WGFC－JKR | 2－4 連付 |
| 6 | 戦国エース（天外） | 1,759,300 | WGFC－MLK | 2周ALL 連付 |
| 7 | マーシャルチャンピオン（ボビー） | 452,500 | 人生最後のゲーム！ ウーキー とりかい | ALL |
| 8 | ワールドヒーローズ2（マッスルパワー） | 9,010,600 | WGFC－MLK | ALL 連付 |
| 9 | ワールドヒーローズ2（マッドマン） | 6,222,000 | なかじ | ALL 連付 |
| 10 | ナックルヘッズ（ブラッド ヴェイク） | 2,602,700 | はいご | ALL 連付 |

## チャレンジバンバン ☆＝5（45）
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マーシャルチャンピオン（レイチェル） | 555,600 | レイチェルの鎌倉テレカ希望 | ALL オール(ハ) D×7 R23 |
| 2 | マーシャルチャンピオン（アヴゥ） | 502,900 | FAD－JAN | ALL オール(ハ) R18 |
| 3 | マーシャルチャンピオン（ボビー） | 494,300 | 東方仗助 | ALL P×10 D×3 R21 |
| 4 | マーシャルチャンピオン（ゴルドー） | 449,000 | 東方仗助 | ALL P×10 D×1 R19 |
| 5 | マーシャルチャンピオン（ティティ） | 439,900 | FAD－A・T | ALL P×9 |
| 6 | マーシャルチャンピオン（ケイオス） | 434,900 | FAD－あいだ | ALL P×9 R18 |
| 7 | ワールドヒーローズ2（M・パワー） | 9,463,700 | FAD－YUK | ALL P×23 D×2 |
| 8 | ワールドヒーローズ2（ブロッケン） | 8,022,200 | INU | ALL P×19 |
| 9 | クイズ人生劇場 | 2,100,500 | パチンコでクーラー買った FAD－IDA | ALL 1C 10万×4 |
| 10 | 魔法大作戦（ガイン）(連) | 2,022,200 | JOJO | 2－4 連付 |

## プレイシティキャロット高松店
香川県高松市片原町2－4細谷ビル1F ☎(0878)22－4555

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | メジャータイトル2 | －14 | 龍ちゃんSAYURI TKANICF17 | 1cALL |
| 2 | コズモギャングザパズル | 2,882,548 | SHI CSG－SHOW | L10スタートL185 ライン388コ2364 |
| 3 | ストリートファイターII'ターボ | 1,257,400 | 坂一四天王 | ケン使用 1cALL |
| 4 | マーシャルチャンピオン | 367,100 | ティグレバイソン | ボビー使用 1cALL |
| 5 | マーシャルチャンピオン | 274,900 | シュトロハイム | ゴルドー使用 1cALL |
| 6 | ワールドヒーローズ2 | 7,056,900 | 天誅バロニアII世 | マッスルパワー使用パ×71cALL |
| 7 | ワールドヒーローズ2 | 6,153,600 | AMI | ドラゴン使用 1cALL |
| 8 | 餓狼伝説2 | 1,344,400 | AMI | キム使用 1cALL |
| 9 | 餓狼伝説2 | 1,215,500 | AMI | テリー使用 1cALL |
| 10 | 戦国エース | 1,718,100 | CSG－ALF | 1c2周ALL 天外使用 |

## PALY－HOUSEアスカ ☆＝0（3）
佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バニッシャー | 7,744,200 | Mr－JOE | ALL バニッシャー |
| 2 | ワールドヒーローズ2 | 8,218,200 | AMP－KL | ALL マッスルパワー |
| 3 | 海底大戦争 | 1,102,512 | IPA－TN | S－6 |
| 4 | キャディラックス | 1,281,700 | Mr－JOE | S－6 ムスタファ |
| 5 | ファイヤー・スープレックス | 761,800 | Mr－RAF | ALL ブルース |
| 6 | 天地を喰らうII | 2,744,900 | IPA－TKO | ALL 関羽 |
| 7 | ストリートファイターII'ターボ | 1,638,500 | BE－BOP | ALL ザンギエフ |
| 8 | 餓狼伝説2 | 1,069,900 | Mr－RAF | ALL アンディ |
| 9 | グリッドシーカー | 530,920 | AMP－KL | S－5 ファイター |
| 10 | フック | 2,570,700 | IPA－TN | S－5 ピーター |

## モンキーハウス本館 ☆＝3（139）
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦（ガイン） | 2,436,100 | ALL (連) | 2－5 連射なし |
| 2 | 魔法大作戦（チッタ） | 2,478,050 | ALL (連) | 2－5 連射なし |
| 3 | 魔法大作戦（ミヤモト） | 3,140,230 | ALL (連)なし | 2－6 (連) |
| 4 | 魔法大作戦（ボーンナム） | 3,130,940 | 2－1 (連) | ALL 連射なし |
| 5 | ゼロ・チーム(連)（スピード） | 5,061,970 | ALL ダッシュⒷ有 10万点×6 | 最終面ボス |
| 6 | ナックルバッシュ(連) | 1,166,700 | 最終面ボス (連)なし 海外バージョン | ALL |
| 7 | ガイアポリス（フェアリー） | 11,408 | ベルダンディーさまがついてるよん♡ICE | ALL (連)なし |
| 8 | | 入荷してない | 三車沢 聡 バリバリレーサー | |
| 9 | | 入荷してない | 三横沢 聡 もっと横を…… | 早くやりたい YST(連) |
| 10 | | 入荷してない | 三格闘沢 聡 | めんどくさい ばりむか |

## アメニティースペースOZ ☆＝0（26）
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－4364

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | V. R.（ビギナー・ツイン） | 2′37″96 | X X | 7MT 小野田店 |
| 2 | V・V | 19,254,560 | HIDE | 1cALL 連付 宇部店 |
| 3 | 超時空要塞マクロスII（ビギナー） | 2,302,370 | FUN | 1cALL 連付 山口店 |
| 4 | 超時空要塞マクロスII（ミディアム） | 1,375,500 | FUN | 1c 最終面 連付 山口店 |
| 5 | 海底大戦争 | 1,376,300 | GORISAN | 1cALL 連付 山口店 |
| 6 | バニッシャー | 7,816,300 | SEE | 1cALL 山口店 |
| 7 | ガイアポリス | 4,916 | SNE | 1c 12面 ドラゴン 宇部店 |
| 8 | 魔法大作戦 | 1,949,080 | HIDE | 1c 2周3面 連付 宇部店 |
| 9 | ダイエットGoGo | 2,910,800 | うひょひょい チャーリーブラウン | 1cALL 小野田店 |
| 10 | ぷよぷよ | 340,071 | 帰って来た ぷよぷよ大量殺りく者 | 1cALL 小野田店 |

## ゲームキャロット住吉 ☆＝1（1）
長崎県長崎市千歳町11－6 ☎(0958)47－3356

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ダイエットGoGo | 1,054,300 | 安楽 弘輔 | 高3年生 4人目 |
| 2 | プレミアサッカー | 7回・3点 | 井上 大輔 | 予備校 |
| 3 | ダイエットGoGo | 520,000 | 千葉 亮 | 予備校 |
| 4 | フック | 417,400 | 荒木 洋一 | 予備校 |
| 5 | キャディラックス | 689,400 | 前田 智数 | 西高1年生 6面 |
| 6 | リーサルエンフォーサス | 2,914 | 安楽 弘輔 | 長崎大学学生 L2 |
| 7 | マーシャルチャンピオン | 183,500 | 森 志朗 | 予備校生 8人 |
| 8 | V・V | 359,110 | 松本 美則 | 高3年生 3面 |
| 9 | フック | 1,131,900 | 白川 三弥子 | 予備校 |
| 10 | ダイエットGoGo | 265,990 | 前田 道 | 中3年生 3－2 |

## サブカルチュア ☆＝4（35）
福岡県築紫野市二日市宮田町581－6黒崎ビル

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 大王 | 16,233,350 | めざせ 宇宙人 DR－DOS | ノーミスALL (連)付 |
| 2 | ガイアポリス（エレイン・シー） | 11,674 | ベルダンディーさまがほほえんだ♡ICE♡ | 1cALL (連)付 私会長？ |
| 3 | 魔法大作戦（チッタ） | 1,939,510 | 女キャラ愛好会副会長 EST | 2－3 (連)付 |
| 4 | 戦国エース（こより） | 1,802,000 | 宇宙人への道は遠し EST | ALL (連)付 |
| 5 | ワールドヒーローズ2（マッスル・パワー） | 9,219,400 | KNI | ALL P×22 (連)付 P×0 |
| 6 | ワールドヒーローズ2（ブロッケン） | 8,220,800 | TAKE | ALL P×22 (連)付 P×0 |
| 7 | マーシャルチャンピオン（ケイオス） | 421,500 | ナイスト復活希望 KIP | ALL P×9 P×0 |
| 8 | シャドーフォース（カイ） | 413,010 | KNI | ALL (連)付 |
| 9 | ぷよぷよ（ふつうスタート） | 1,145,424 | 6面で妥協 NAM | ALL 技使用 702 ブロック |
| 10 | 全国の皆様へ | | とりかい氏が各地に出没してます。よろしく | バイト1ケ月間もぶっちぎり！ |

## ビッグウェーブ
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F ☎(0888)43－3433

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ2（ジャンヌ） | 6,348,500 | まだまだ LIP | ALL P×？ |
| 2 | ワールドヒーローズ2（ドラゴン） | 7,226,300 | 心臓いてえ ARL－スト(研)GUY | ALL P×17 |
| 3 | ワールドヒーローズ2（マッスルパワー） | 7,252,400 | 成長期の LIP | ALL P×？ |
| 4 | ワールドヒーローズ2（リョウコ） | 6,516,200 | 園部さん おげんきですか？ARLよっしい | ALL DIO 弱い |
| 5 | マーシャルチャンピオン（ゴルドー） | 259,500 | 店員A=D. D. T | ALL P×2 おもしろーい！？ |
| 6 | R－TYPE LEO | 5,143,260 | WENDER | ノーミス ALL |
| 7 | 戦国エース(連)（天外） | 1,552,100 | ARL－スト(研)GUY | 2周ALL もーかせがん |
| 8 | 戦国エース(連)（源内） | 858,300 | 中学生な LIP（でも悠宇樹は読む） | 2－3 チェッ |
| 9 | ストリートファイターII'ターボ（春麗） | 1,424,200 | やっただけ ICE | ALL 爪×3 18万はおちた。 |
| 10 | ワールドヒーローズ2（J・マキシマム） | 5,670,400 | まだでる 店員A=D. D. T | ALL つぎは650万 |

**次回のスコアの締切は 8月25日（26日消印有効）**

### ☆獲得数上位店（2月号～9月号）

| 順位 | 店名 | 今月 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 1 | タイトーイン002スタジアム（大阪） | 6 | 51 |
| 2 | プレイランドスカイシアター（埼玉） | 4 | 31 |
| 2 | 荏原ゲームコーナー（東京） | 3 | 31 |
| 4 | ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京） | 5 | 28 |
| 5 | GAME'S WiLL（京都） | 7 | 23 |
| 6 | ハイテクセガ高崎（群馬） | 2 | 21 |
| 6 | プレイシティNASA杉本町店（大阪） | — | 21 |
| 8 | 八千代プレイランドカーニバル（千葉） | 1 | 17 |
| 9 | キャッスル&YCU²（東京） | 4 | 13 |
| 10 | タウンスポットプレイランド（大阪） | 2 | 12 |

### ハイスコア通信 担当者から

今月の稼ぎ頭はGAMES WiLL。アウトランナーズを中心に☆7個を獲得（トップは9個）、トータルで5位に浮上してきた。アウトランナーズは今のところ、同店のほぼ独壇場となっており、タイムでも2位以下の店に大きく水をあけている。コース別に何人かで取り組んでいる点が強みか。ほかのゲームでも安定した力を見せており、今後も活躍が期待できそうだ。

トータルでトップを走る002スタジアムは、6個とマイペースの強さだが、注目すべきは熾烈な2位争い。スカイシアター、荏原、ノーベルの3店が☆3個差にひしめく大混線で、が然目が話せなくなってきた。これに前述のGAMES WiLLが加われば、この先全く予想がつかない情勢だ。

今年度の☆獲得数争いは、残すところあと5回（予定）。3位までの表彰にどの店が食い込んでくるのか、じっくりと見守りたい。

# てあたりしだいゲームリスト

## 6月発売ゲーム

| ゲーム名 | メーカー名 | 操作 | ジャンル | 発売日 | メーカーからのPR |
|---|---|---|---|---|---|
| 四川省II | アイレム | 8－3 | パズル | 6月28日 | 熱過ぎる対戦ここに推参！１人で淋しい奴はギャルモードだ!! |
| マーシャルチャンピオン | コナミ | 8－3 | アクション | 6月2日 | |
| タントアール | セガ | 4－1 | パズル | 6月 | いろんなパズルが楽しめる！ |
| クイズチャンネルクエスチョン | ダイナックス | 0－4 | クイズ | 5月 | |
| スーパーワールドスタジアム'93〈激闘版〉 | ナムコ | 8－3 | スポーツ | 6月23日 | 日本一の野球ゲーム。 |
| キース&ルーシィ | ビスコ | 0－4 | クイズ | 6月2日 | |
| ナックルバッシュ | 東亜プラン | 8－2 | アクション | 6月 | |
| 超時空要塞マクロスII | バンプレスト | 8－2 | シューティング | 6月 | プレイするたびに奥が深まる！協力が熱い！対戦が熱い！ |
| 魔法大作戦 | ライジング | 8－2 | シューティング | 6月 | 基本を押さえていい縦シュー。 |

## 7月以降発売予定ゲーム

| ゲーム名 | メーカー名 | 操作 | ジャンル | 発売日 | メーカーからのPR |
|---|---|---|---|---|---|
| ぐっすんおよよ | アイレム | | パズル | 未定 | |
| サムライスピリッツ | エス・エヌ・ケイ | 8－4 | アクション | 7月上旬 | 2P側ナコルルの鷹はパパチチと呼ばれています。(なんちゃって) |
| 餓狼伝説スペシャル | エス・エヌ・ケイ | 8－4 | アクション | 未定 | あのキャラが使えてしまうSP版。技も増えてるし、期待してOK! |
| ギャルズパニックII | カネコ | 8－1 | パズル | 未定 | |
| マッスルボマー | カプコン | 8－3 | アクション | 7月上旬 | 「運命の強者」マスターオブマッスルボマーの座を争う10人のバトル。 |
| メタモルフィックフォース | コナミ | 8－2 | アクション | 8月上旬 | ４人のキャラが獣神に変身して闘うバトルアクション。 |
| エイリアンコマンド | ジャレコ | | ガンシューティング | 7月中旬 | 来襲するエイリアンを光線銃で撃退せよ！ |
| バーニングライバル | セガ | 8－6 | アクション | 7月6日 | |
| トップランキングスター | タイトー | 8－3 | スポーツ(ボクシング) | 7月12日 | |
| N.B.A.JAM | タイトー | 8－3 | スポーツ(バスケット) | 7月20日 | |
| 龍神 | タイトー | 8－2 | シューティング | 7月下旬 | |
| ヘビースマッシュ | データイースト | 8－3 | スポーツ | 未定 | 対戦ゲームに新風を送り込むハンドボール&サッカー。 |
| ミラクルアドベンチャー | データイースト | 8－3 | アクション | 未定 | |
| ナイトスラッシャーズ | データイースト | 8－3 | アクション | 未定 | 横スクロール型格闘ゲーム。同時プレイ中に「合体技」ができる! |
| ジュラシックパーク | データイースト | | ピンボール | 未定 | スピルバーグ監督のあの映画がピンボールに。恐竜が球を食べる！ |
| ハイパーデュエル | テクノソフト | 8－2 | シューティング | 7月2日 | ファイター形態とモビルスーツ形態を上手に使い分けて進め！ |
| エアコンバット | ナムコ | | シミュレーション | 7月中旬 | 緊急指令！戦闘開始!! |
| エメラルディア | ナムコ | 8－1 | パズル | 7月下旬 | 楽園天国へようこそ！ |
| 機動戦士ガンダム | バンプレスト | 8－2 | アクション | 8月下旬 | 今度のガンダムはリアルプロポーション。アムロをシャアを越えろ。 |
| 仮面ライダー倶楽部バトルレーサー | バンプレスト | 8－2 | レース | 未定 | |
| パステルアイランド | ビスコ | 4－1 | アクション | 未定 | |
| バンバンバスターズ | ビスコ | 8－2 | アクション | 未定 | |
| 爆烈クラッシュレース | ビデオシステム | 8－2 | レース | 9月 | |
| シュマイザーロボ | HOT・B | 8－3 | アクション | | 防衛ボタンによるカウンターアタックを極めろ！ |

## 神宮前キャロットハウス ☆＝0(5)

宮崎県宮崎市神宮２－１－30プラザビル ☎(0985)29－3967

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ナックルヘッズ(フジオカ使用) | 402,700 | ショッカー日高 | ALL 連無 |
| 2 | ナックルヘッズ(ミャオ) | 292,800 | MGF－Zin | ALL P×2 連無 |
| 3 | マーシャルチャンピオン(ケイオス) | 339,400 | MGF－KOB | ALL 連無 |
| 4 | マーシャルチャンピオン(レイチェル) | 193,700 | MGF－Zin | ALL P×2 連無 |
| 5 | ワールドヒーローズ２(ジャンヌ) | 4,796,600 | 怨夜巫女 | ALL ノーマル 連無 |
| 6 | 海底大戦争(１P) | 1,084,500 | NYAMCQ | ALL 連無 |
| 7 | 戦国エース(天外) | 1,087,600 | MGF－NYA | 2－5 連無 |
| 8 | 戦国エース(アイン) | 1,427,300 | MGF－KOB | ALL 連無 |
| 9 | ファイターズヒストリー(?) | 967,600 | ? | ALL 連無 |
| 10 | アンダーカバーコップ(ROSA) | 12,180,820 | BEL | ALL 連無 |

## ワンダーランド ☆＝0(3)

宮崎県延岡市幸町３－110島津ビル１Ｆ ☎(0982)34－7827

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ワールドヒーローズ２ | 6,995,900 | ARIEL GONT A君、帰ってこい！！ | ハンゾウ |
| 2 | ストリートファイターII'ターボ | 1,555,300 | ほしの少年 | ケン |
| 3 | 餓狼伝説２ | 1,464,900 | ASK | P×23 アンディ ２万×１ |
| 4 | ドギューン!! | 5,492,480 | ㊂研に入るのだ！RAIKAよ!! UGM | １コイン ２－４ ザコは強い |
| 5 | ビューポイント | 546,160 | ㊂研No.無 UGM | １コイン４ みんなやるよーに |
| 6 | ラストリゾート | 423,000 | ㊂研に入るのだ！RAIKAよ！！ UGM | １コイン ２－３ |
| 7 | ガンネイル | 2,988,400 | ㊂研No.３ URD | ４面ボス |
| 8 | リーサルエンフォーサーズ | 7,891 | CAN | １コイン レベル３ |
| 9 | ハチャメチャファイター | 7,563,680 | ６月８日にパパになった ASA! | １コイン ４面 |
| 10 | 富士山バスター | 399,000 | CAN | サムライ |

## ゲームプラザ ☆＝3(149)

熊本県熊本市九品寺５－15－７ ☎(096)362－0992

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔法大作戦 | 2,024,000 | インスパイア事故目撃 多少傷あり走行4万!! | 連なし２－４ボス ミヤモト |
| 2 | 魔法大作戦 | 1,981,900 | ロリキャラに弱い男 ダライ少年Mチン R | 連あり２－４ チッタ１周１ミス |
| 3 | ガイアポリス | 11,350 | ベルダンディー様に♡♡♡ ICE | 連ありALL フェアリー |
| 4 | ガイアポリス | 11,341 | 女王様のおかげ♡ ICE | 連なしALL フェアリー |
| 5 | ガイアポリス | 8,354 | KNM | 連ありALL プリンス |
| 6 | 戦国エース | 1,628,700 | ヒマだからやっていた TKI－KI－ALS | 連あり２周ALL アイン |
| 7 | 戦国エース | 1,290,100 | MIJ弟よ元気か？ うーきーIDE | 連あり２－６ アイン |
| 8 | R－TYPE LEO | 5,703,560 | やっぱり世の中お金よね～ああ素敵！ 親方 | 連なし ALL ノーミス FIN |
| 9 | パロディウスだ! | 1,954,500 | BADBOYのボインギャル大好きY・MAC | ２－５ バイパー ミソ連あり |
| 10 | | | うーきー鳥飼氏が行方不明!!みんな心配してる | |

## ゲームピアチャンス国分寺 ☆＝0(8)

鹿児島県国分市中央３－12－37 ☎(0995)47－3457

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ぷよぷよ | 376,273 | NeXT | ルルーで死亡 |
| 2 | ワールドヒーローズ２(リョウコ) | 6,150,300 | EDF | １C・ALL |
| 3 | ワールドヒーローズ２(マッスル・パワー) | 5,593,200 | EDF | １C・ALL |
| 4 | ワールドヒーローズ２(ハンゾウ) | 4,182,100 | ZENON (SSP) | １C ラスボス殺す！！ |
| 5 | V.R.(ビギナー) | 2′33″93 | PPM | |
| 6 | V.R.(エキスパート) | 3′18″93 | PPM | |
| 7 | マーシャルチャンピオン(陣) | 376,900 | TAC－SYSTEM－T | ALL P×7 |
| 8 | マーシャルチャンピオン(ホイ) | 322,800 | BOB S3 NOW | ALL P×5 |
| 9 | マーシャルチャンピオン(ボビー) | 297,700 | ぽぽわん | ALL |
| 10 | ガイアポリス(フェアリー) | 4,845 | ぽぽわん | サードキー LV24第２形態 |

## ヤングパレス ☆＝1(1)

沖縄県沖縄市中央１－14－２ ☎(098)939－1920

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイターズヒストリー | 925,900 | オタッキー撲滅会専務 エアガン 三郎 | 使用キャラ レイALL |
| 2 | ファイターズヒストリー | 1,005,600 | K K | ALL ミゾグチ |
| 3 | ファイターズヒストリー | 957,300 | 山崎 正人 | ALL マトロック |
| 4 | ファイターズヒストリー | 1,217,500 | オタッキー撲滅会次長 阿仁目 三田郎 | ALL サムチャイ |
| 5 | ファイターズヒストリー | 805,500 | スピード違反&シートベルト | ALL リー |
| 6 | ファイターズヒストリー | 868,100 | K K | ALL ジャン |
| 7 | ファイターズヒストリー | 875,000 | 残り８点 | ALL マーストリアス |
| 8 | ファイターズヒストリー | 959,000 | リョウコのハチマキ | ALL リョウコ |
| 9 | ファイターズヒストリー | 858,000 | 人権費約三元 | ALL フェイリン |
| 10 | ワールドヒーローズ２ | 4,160,600 | ハテナ | ALL ハンゾウ |

ゲーメスト No.100 10月号
# 次号は8月30日発売!!
## ゲーメストはついに100号を達成!!
超大人気格闘ゲームの続編情報!!
餓狼伝説スペシャル、サムライスピリッツ
マッスルボマー、AMショウ速報!!
AMショー先取り付録
特別定価550円

# 論 格闘ゲームのすたれる日

## 目立つ初期難度の高さ

どうも最近、格闘ゲームの難度が上がり過ぎている。ストIIの頃はそれほどでもなかったのに、今では1人目もクリアできないようなゲームが増えていると感じる。

ストIIも、発売当初は相当難しく感じたものだ。最初の1人、2人目は楽に勝てるように配慮されて作られていたと思う。しかし、開発サイドでも後半の難易度はかなり難しく設定したはずだ。だが、時間がたつにつれて、クリアくらいなら誰でもできるというようになっていった。

これは、ストII方式の格闘システムに、プレイヤーがどんどん慣れていったせいだろう。それまでには、上ガード、下ガードなど、ストII独特のシステムはなじみがなかった。もちろん、コマンド技なんてバンバン出せる人はほとんどいなくて、出せたら凄かったのだ。しかし今や、三段昇龍拳なんてあたりまえである。

このように、ストIIのシステムを完全に理解しているのを前提に類似ゲームは作られてゆく。そのため、どんどん難易度が上がっていってしまうのだ。ストIIや、テトリスのようにゲームシステムが今までになく斬新なために難しいわけではなく、絶対的に難易度が難しくなっていくと感じる。

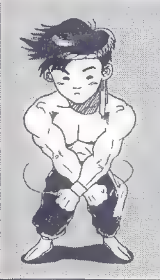
対戦プレイという逃げ道があるだけまだよいが、このまま行ったらそのうちプレイヤーが離れてしまうんじゃないかと心配になってしまう。このような状況は、実はひと昔前にもあったような気がする。

それは、シューティングゲームである。ゼビウス以来、シューティングゲームの基本の形は変わっていない。そのため、シューティングマニアは新作を他のプレイヤーよりすごくうまくなってしまう傾向がある。しかも、ロケテストでやりこんだりすると、メーカーがつい勘違いして難易度がグングン上がっていく。ロケテスト中はインカムがよかったが、発売したらすぐインカムが落ちて短命のゲームになってしまったりした。

現在の格闘ゲームは、かってのシューティングゲームの傾向にあまりにも似てないだろうか。シューティングゲーム以上の、飽きさせない工夫や対戦プレイがあることは認める。まだまだ格闘ブームはすたれそうにもない。しかし、このままではさらにゲームの難度に上がり続けていくだろう。そうしたときにどうなっていくのだろうか?

格闘ゲームというジャンルをもっと大切にしていきたいのなら、対コンピュータの難易度をもう少し落としてみてもよいのではないだろうか。

（石井ぜんじ）



●先月号の落合君に続いて、㋘で爆発・第2号の新人編集部員となったTKOと申します。色モノを含め、オールラウンドに対応していく所存ですので、皆様ひとつ宜しくです〜（軽い奴）。

それにしても、毎月何タイトルも発表される新作ゲームの数々には、目をみはらされます。十数年前は、ゲーセンに入荷したゲームは片っ端から友達も協力してクリアしたものですが…今やったら破産しちゃいますね（笑）。（TKO）



●この号が出るころは8月…。旅行に行ったり、餓狼2チャンピオンシップが夏○ミなど、とても忙しくなって…。
☆最近やっているはゲームマクロスII。他の人と出だしが遅れたために点数はまだまだ不満。ミディアムなら380万は出るはずだが…。1ミスなら許されないのでサイフからお金が飛んでいく毎日。ちなみに今、370万点位出してます。もっと頑張らねば…。（やはり使うならアメリカ忍者！F−GLD）



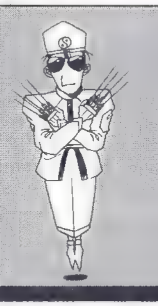
●ここに書くのは本当に久しぶりだなあ。下手すりゃ1年以上書いてないかも（別に嫌がってるわけじゃなくて、先着6名様までなのだ）。

まぁ、それはおいといて、魔法大作戦は出回りがあまりよくなくて非常に残念。探してでもやる価値はあるぞ。次号では2周目をやる予定。けどガインは辛い〜。
P・S 地元（大宮）の皆さん、いつも情報ありがとう。感謝！（C・LAN）



●最近はシューティングに凝っていて、魔法大作戦ばかりやっていた。2周クリアはC−LANボーンナムに先を越されたが、ラストボスまで行ったので何とかなりそう。

サムライスピリッツは、急きょ増ページして必死にやりこんでいるけれど、今回は進行の都合上6Pが限度だった。来月は、一気にページを増やして徹底的にやるので、ぜひ期待していてくれ。対戦もすごく面白いぞ！（ぜんじ）



●今月の常識一言。小為替は、郵便局の為替窓口で「○○円の小為替を」といって買うのだ。それになにも記名せずに使うので、無記名小為替と言うんだよ。
☆雑君とバトルテックに行ってきたよ。雑君のほうが沈んだ回数は少なかったけど、点数では僕の勝ち。機会があったらまた行こう。6人中の順位? もちろん1位と2位でした←ちょっと得意になってる。ちなみにその後、ストII対戦にはまったのは言うまでもない。（APAPA）



●雑誌にものを書くとき、ライターそれぞれによって、いろいろな書き方があると思う。十人十色のほうが見ている側も面白いのだが、他誌に載った記事を、そのまま丸写ししているのをみると閉口してしまう。本誌やダッシュ増刊を参考に記事を書いてもらうのは、ある意味で大変光栄なことと思うが、ライターとしてのポリシーをしっかり持っていただきたい。
追伸：サムライスピリッツのつばめ返しがGOOD!!（超裂破団団長・N，O）

GAMEST ゲーメスト 9月号
■平成5年9月1日発行 第8巻16号通巻98号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話 03（3293）9321
編集部 03（3293）9324
営業部 03（3293）9326
■印刷 凸版印刷
◆編集
石井ぜんじ 栗原桃郎 N.O
ずるずる APAPA YOU・A
塩原利康 C・LAN いなりん 古葉美一
TKO 藤原ひさし びぐ もも かる
F-GLD DON RIK君 田渕健康
内山利栄 猿渡雅史 遊佐孝之
佐藤孔建 林野吉 二田祐樹
坂井肇 大野純司 霜田和人 竹森眞由美
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画


### 待って一、もうひとこと

ごめんなさい−
諸事情により、懸賞論文の発送がたいへん遅れてしまいました。入賞者のみなさん、本当にすみませんでした！

これもすべて私の不徳のいたすところ、二度とこのようなことはいたしませんので、どうか許してやってくださいませ。

P.S. 一席入賞の金澤夢子さん、ぜひ編集部までご連絡ください。プリーズ。

（猛省野郎 にた）

### 表紙の裏をとれ

剣技ですね。動物がいいです。犬とかね。うん。

待ちこがれた夏がやってまいりましたが、私の愛するブラッドやケラトは消えてしまいました。さみしいですな。

私の大学の漫研で、また、アニメーションをやることになりました。この本が出てるころには、ゆかいな動画描きにおわれているでしょう。

ああ…海いきてぇ…。

（藤原ひさし）

頑張ったぜコーナー

宇宙が俺を呼んでいる…

# ハイパーデュエル



テクノソフトが贈る、この夏最大級（担当者談）のメカシューティング

SHIN落合+α



ドトーのような攻撃。あつくて死ぬぜ!!

メカものに飢えたあなたに捧ぐ

## 熱い夏がやってきた!!

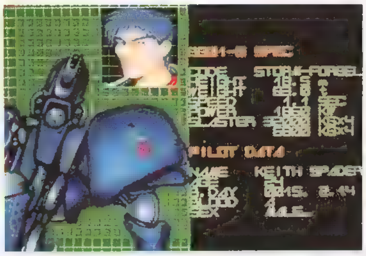
最近、めっきりメカもののゲームが出ないよね。

「格闘モノばかりで、フラストレーションたまりまくりだよ!!」と、お嘆きの読者様も大勢いるんだろうな。でも、もう大丈夫。この夏は久々の超メカゲーで、君のイライラをスッキリ昇華いたしますぜっ!!

ハイパーデュエルは、ロボットと戦闘機の2つの形態に変形する自機を駆使して突き進む、横スクロールシューティングだ。



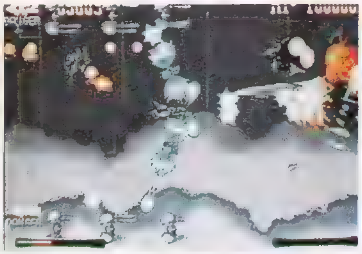
## 可変する2つの形態を使いこなせ!!



プレイヤーは、設定された3人のキャラクターから1人を選択してゲームを進めていくことになる。3人ともそれぞれの機体に一長一短の特徴を持っていて、キャラごとに違った遊び方ができるのだ。

操作系は8方向レバーと2ボタン。レバーは自機の移動と、アーマー（ロボット）形態でのショット方向の操作に使う。ボタンは両方ともショット用で、押しっぱなしでフルオート連射してくれるぞ。

## ファイターで逃避行動



ステージ4では、ファイターをうまく使え!!

左ボタンを押すと、自機はファイター（戦闘機）形態になる。ファイターは当たり判定が小さく、スピードが速いので、敵の攻撃をよけるのに有効だ。

メインショットは前方向に固定されているタイプのもの。特定のキャラを破壊すると出現するパワーアップアイテム（P）を取ると、上下にショットの幅が広がる。



## アーマーで破壊活動



コロニーが墜ちてゆく…。

右ボタンを押すと、自機はアーマー形態になる。アーマーはスピードが比較的遅く、弾よけをするのが少しキツい。でも、腰から下には当たり判定がないから、人類の限界に挑んでみるのも一興ですな。

また、アーマーだと地形に触れても大丈夫だ。

メインショットは、レバー操作で前方5方向に撃ち分けができ、弾の一発一発が強力なのだ。

## サブショットも撃てる



自機にはメインショットと同時に発射される、サブショットも装備されている。ファイター形態では、撃ちもらした敵を追尾するホーミングミサイル。アーマー形態では、ショットの破壊力をさらに高めるニュークリアミサイルを使うことができるぞ。



2P同時プレイもOKだ。

## まだまだあるぞお得な兵器!

### ボマーショットで一発逆転!!

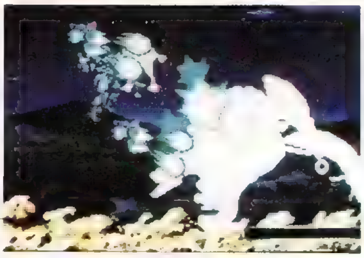
2つのボタンを両方押すと、自機から2機のオプションが分離される。そのオプションから強力なボマーショットが発射されるのだ。ボタンは押しっぱなしにしていないと、すぐにオプションが引っ込んでしまう。

ファイター形態ではオプションは自機の上下に固定され、放射状にボマーショットを発射する。ザコ敵に取り囲まれたときなどに、圧倒的な威力を発揮するのだ。

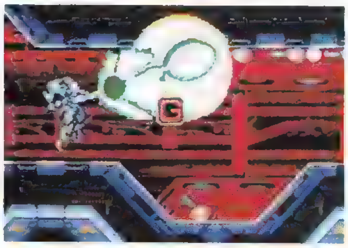
アーマー形態ではオプションは自機の周囲を回転して、自機のショットの方向へボマーショットを発射する。硬い敵を一気に破壊したいときなどにオススメだね。

ただし、ボマーショットには使用制限がある。画面下のゲージがなくなると使用できなくなるのだ。ゲージは時間、またはボマーアイテム(B)で回復させることができるぞ。

オプション自体でも敵弾を消せるので(一部例外あり)、ぜひ敵弾回避のテクニックをマスターしてほしいな。



ボマーショットで一気に攻めよう。もうテタラコロス状態。



自機の前に浮遊しているのがアイテムパネルだ。

### 援護兵どもよ、盾になれ!!

パネルアイテムを取ることで、3機まで援護兵がつく。パネルアイテムは二種類あり、一定時間ごとに変化するので、選択したいアイテムに変わったときに取ろう。

戦闘機型の援護兵であるトレーサー(T)は前方に援護射撃をする。耐久力は3だ。

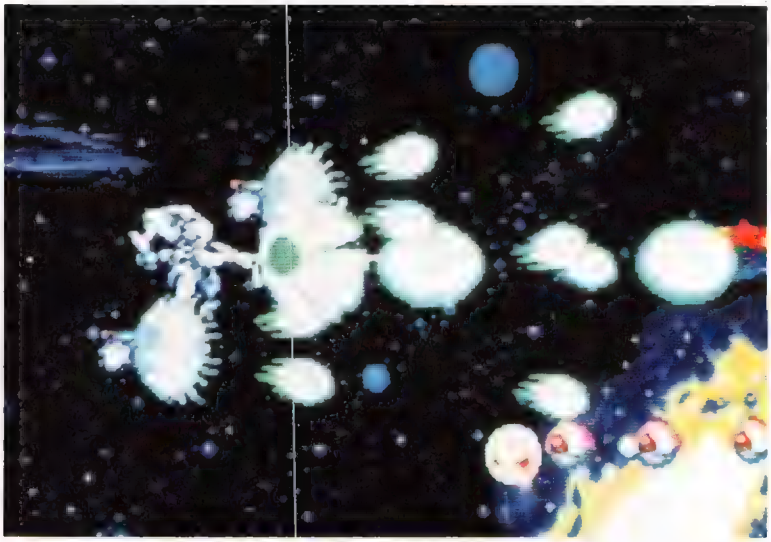
ロボット型の援護兵ガンナー(G)は敵をサーチして攻撃する。耐久力は5あるが、最前線に突っ込んでいくので敵弾に当たりやすいぞ。

### とにかくやれ!!

全部で8つのステージでは、亜空間戦闘や大気圏突入などSFモノならではのドラマティックな場面が展開されていくのだ。

「熱き絶対零度」の世界をフツフツと感じさせてくれるハイパーデュエル。

こいつをやらなきゃ、今年の夏は語れないぜ!!



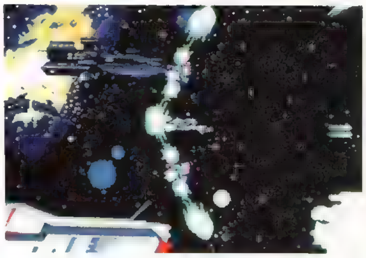
アーマー形態でのボマーショットは、前方に攻撃を集中できる。

## 天駆ける強者たち

### シュツルム・フォーゲル

フォーゲルは、3タイプのうち、最もバランスが取れている機体だ。他の機体で始めてみて全然進めなかったら、まずはこのフォーゲルを選んで攻略のセオリーを身につけていくといいだろう。

アーマー形態でのショット方向の撃ち分けや、4面中盤や6面中盤など周囲から攻め込まれた場合の対処法(ファイター形態のボマーショットでなぎ倒す)などのテクを駆使できるようにしよう。



フォーゲルのバルカン型ボマーショットだ。拡散するぞ。

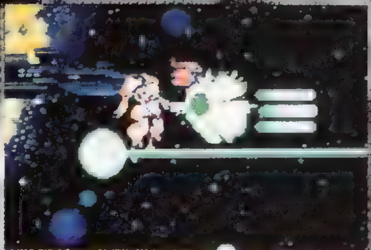
### ハイ・ムスタング

ムスタングは、他の2タイプとくらべて移動スピードが速い。このゲームを純粋な横スクシューティングとしてとらえ、ファイター形態主体で攻略するならこの機体が圧倒的に有利だ。

ショットの連射スピードも速く設定されていて、またパワーアップでショットに厚みができるから、3面ボスや4面ボスなど弾の相殺合戦になる場合では撃ち負ける心配がないぞ。



ムスタングのボマーショットはレーザー。使う感覚としてはフォーゲルと同じ。

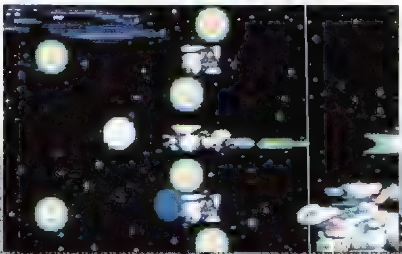


アーマー形態だと、前方にレーザーを発射する。弾が拡散しないから、よく狙おう。

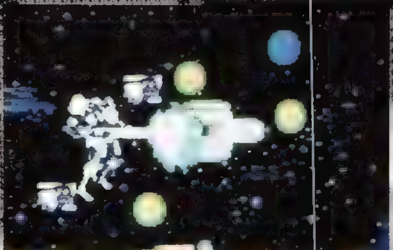
### ファランクス・スマッシャー

スマッシャーは、とにかくショットのパワーが強力なのだ。敵のパターンさえつかめれば、出現と同時に破壊しまくることもできる。

半面、スピードが遅いので、2面ボスや4面中盤など敵弾の多い場面では、アーマー形態での弾よけが非常にきびしくなる。こういうときは、ファイター形態のスピードを駆使して弾をよけよう。敵が見えたら、すかさず強力なボマーショットで葬りされ!!



スマッシャーのボマーショットはナパーム弾だ。



連射がきかないのが難点だけど、弾自体の破壊力が強いのだ。

## 序盤戦攻略

まずゲームを始めるにあたって一つだけ覚えてもらいたいことがある。それは「ボマーショットはケチらずに使いまくるべし!」だ。このボマーショットは従来のシューティングのボンバーのようにあぶなくなってから使うのではなく、「あっ敵がいっぱい出てきたな」ってぐらいのときには使ってなければならない。この感覚は実際やってみないと身につけるのは難しいだろう。

また選ぶキャラによって使いやすい形態が違うので注意が必要だ。普通はアーマーメインで進むのだが、ロイド(じじい)だけはファイターのほうがいい。アーマーがあまりに使いにくいからだ。

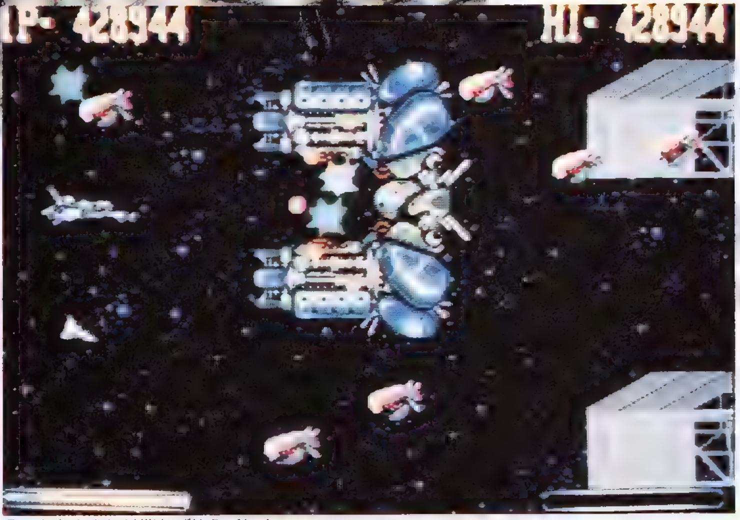
基本をある程度おさえたらいよいよ実戦だ、いくぜ!!

### まずは自機の操作に慣れよう　1面

この面ではまずアーマー形態のときの敵の狙い撃ちの練習やボマーショットをためしに撃ってみたりしてみよう。それほど強いザコも出ないので練習には困らないハズだ。

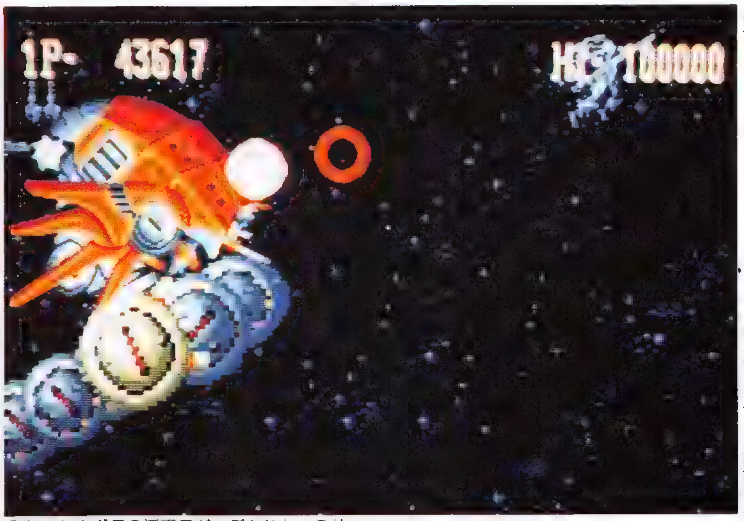
途中で中型の敵が出てくるところは、正面から撃ちこんで奴の出す弾を壊しながら倒そう。

ボスはタコ(?)のような敵だ。下でウジャウジャと動いている足には当たらないので頭にさえ当たらなきゃいい。



こ～んなときには迷わず使うべし！

なおこのボス戦が長びくと、せっかく取った援護兵がやられてしまうこともある。ボマーショットを使って速攻でいこう。

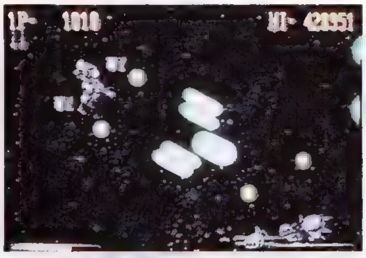


うわ～ん！ボクの援護兵がつぶされちゃう!!

### ここでワンポイントアドバイス・ボマーショットの使い方

えっ?ボマーショットの使い方だって?ボタン両方押すだけじゃん…なんていわれそうだが、文句をいう前にちょいと聞いてくれ。損はさせないからね。

ボタンを両方押せばたしかにボマーショット(以後ボマーと略)は出るのだが、この攻撃は数に限りがあるのでそうそう多用はできない。でも使えば進行がラクになる、一体どうすりゃいいの?ってさけびたくなるが、答えは簡単だ。一方のボタンは押しっぱなしで、もう一方のボタンをポン、ポンと必要に応じて押せばよろしい。これでゲージも節約できてOKである。押しっぱなしにする必要はあまりないしね。


ロイドでは特に多用するテクだぞ。

### このあたりから自機の使いわけを考えよう…　2面

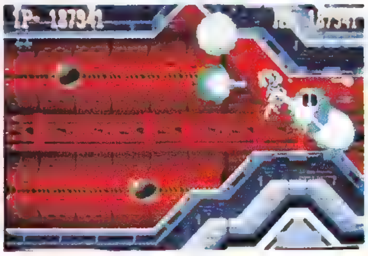
この面は細い通路の中を進んでいく、当然敵も出てくるので気を抜くことはできないぞ。

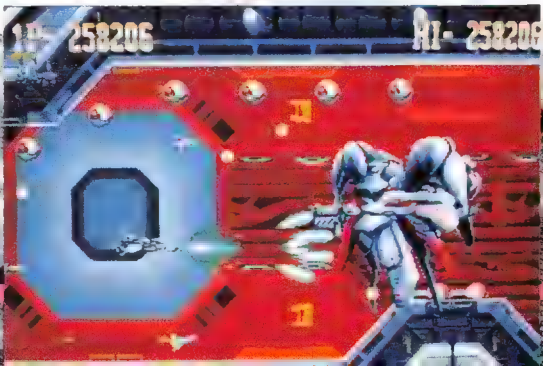
ここはファイターで進むかアーマーで進むかが重要な選択となる。ファイターなら敵弾はあまりこわくないが地形にぶつかってしまうし、アーマーなら地形にぶつかっても大丈夫だが当たり判定が大きい。

ここはある場所以外はアーマーで進もう。そのほうが絶対ラクだ。ではどこでファイターチェンジするか?それは中ボス級の敵が上下のザコ編隊と同時に出てくるところだ。ここだけはファイターにしてボマーを使いながらクリアしてしまおう、はっきりいって死にやすい場所の一つだ。

ボスはファイターでチマチマと戦う。ときどき出す丸い弾はグルグル回り出したら危険だ!!　タイミングよく誘導してかわそう。胸から一定時間ごとに発射されるレーザーにはくれぐれも注意。

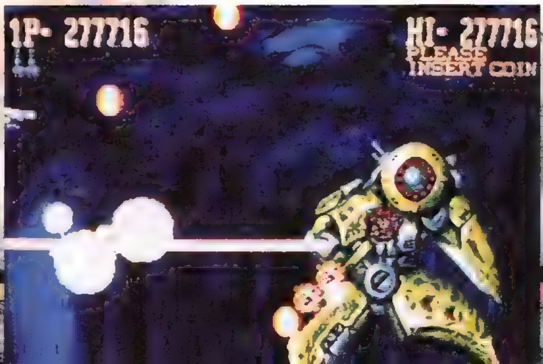
…とまあ、2面まで軽く説明してみたけどどうかな?


アーマーならこんな強引なこともできる。



ここはファイターでいくべし。

レバー操作をしないで止まっているとスコアがどんどん入るシステムもあるのでハイスコアラーはチェックだ!!



は～ん!!レーザーに当たっちまったよお。

多彩な必殺技を使いこなせ!

# バーニングライバル

©SEGA

とにかく特殊な技の多いこのゲーム。
すべてを駆使し勝利をつかめ!!
TKO




タイトル画面。これから始まる激しい戦いを予感させる。

## 闘いの序章…

アメリカのとある中級都市「ディスティニイ・シティ」では、数年に一度屈強な人物が集まり、そこでは一切のルールを排除した熾烈な闘いの宴が、人知れず行われていた。

そして今年も、ルールに縛られた闘いに飽き足らぬ猛者たちがこの町に集結した。

あるものは世界最強の称号を求め、あるものは莫大な富を夢みながら…。

ディスティニイ・シティは、激闘を前に熱気をはらんでいた…。

## まずは基本操作でしょ

対戦格闘ではもうおなじみとなった、8方向レバーと6つボタンを使用。キャラクターは、レバー左右で移動、上・斜め上でジャンプ、下、斜め下でしゃがみ、相手と逆方向か逆斜下に入れると防御となる。3つのパンチボタンと3つのキックボタン(それぞれ弱、中、強)で攻撃が可能だが、威力に比例して攻撃のスキも大きくなるので、上手に使い分けよう。

ルールは2本先取の3本勝負。途中1本でも引き分けた場合は、自動的に4本目がファイナルセットとなる。

ファイナルセットも引き分けた場合は、ゲームオーバーとなってしまう。



相手が強の攻撃をスカらせてしまったところへ…、



チャンスをのがさずバキッとねやりいって感じ。

## メインのオカズ、必殺技!

もはやこれなくしては、ゲームが成立しないのではないか、とさえ思える「必殺技」。

バーニングライバルには、1キャラ当たり最低4つ(!)のコマンド入力技が用意されている。キャラによってはさらに多くの技を持っている。ボタンによる溜めを必要とする投げや、特定の状況下においてのみ使える技もあり、すべてを把握するだけでも大変そうだ。

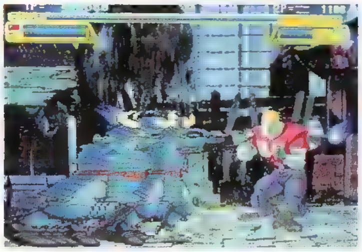
しかし、それだけ攻撃のバリエーションが増えるということでもあるので、これは歓迎すべき方向だろう。



溜めを必要とする、ビルの「タッチダウンボム」。溜め投げの威力は絶大。

## ただ漠然と闘っているなんてことはないんだぞ

なんの理由もなく闘う、なんてアブない奴はこのゲームには存在しない。争うからには人それぞれ事情があろうというものだ。一見な〜んも考えてなさそうなキャラもいるが、そいつは人間ではないので気にしないよーに(ひでー)。



それはわしのことかいな?(シンゲン談)

●アーノルド

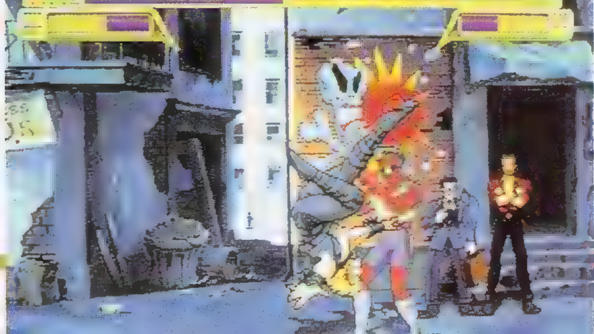
天涯孤独の空手家。誤って殺してしまった師匠を弔い、諸国修業中であった。



絶対無敵の対空兵器「翔鶴閃」。

●クレイズ

街でも屈指のストリートファイター。日々のストリートファイトに飽き、己の力を試



突然出されると対処が難しい「オーバードライブクラッシュ」。



相手のふところへ突っ込んでいく「ソニックニースマッシュ」。ジャクスンの技は、全体的にスキが少ない。

# NEW GAME PATROL



「ひとつ投げてぇは妹のためえ～」とばかりに箱を投げまくるサンタナ。だがその体格は学生プロレスみたいだ。

すために出場。

**●ジャクスン**
現キックボクシングのチャンピオン。ムエタイを駆使し、対戦相手を再起不能に陥れる。

**●サンタナ**
メキシコの熱き風。重病に侵された妹のために、一獲千金を狙う。

**●シンゲン**
武士の亡霊。どこから来たのか、なぜこの大会に出たのか、多くの謎に包まれている。



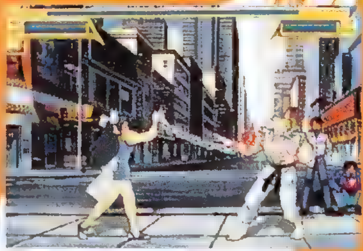
投げの間合いが異常に広いシンゲン。対戦において恐怖の対象となることは必定。



実は対空兵器にもなる「竜巻連脚」。

**●Mr.陳**
ラーメン屋の店主にして、カンフーの達人。優勝賞金で店舗の拡張をしようと、今大会に出場。

**●アスカ**
現代の女忍者。修業中に姿を消した兄を探すため、諸国放浪の途中であった。



ひっかけてしまえば連続攻撃確定となる。アスカの「狼牙」。後は投げるなりぼてくるなり、ご自由にど～ぞ。

**●ビル**
闇組織の用心棒。愛する家族のため、アメフトで培った力を頼りに今大会に出場する。



突然、恐ろしい勢いでブッ飛んでくる「パワーラリアート」。

## 技が「多い」だけじゃないのよん

アニメ調のキャラがなめらかに動くその一挙手一投足や、美しい背景にもぜひ注目してほしい。

同キャラ対戦や途中乱入ももちろん可能。今回はページの都合で、全部の技を載せることはできなかったが、そこ…はゲームセンターにて確認してみてほしい。ホントによく動くぞ。

七色の必殺技（ちと大袈裟かな?）を駆使しつつ、ドラマチックなエンディングを君自身の手で、ぜひ目撃すべし！



非常にエグい闘いが予想される、シンゲンの同キャラ対決。

**アーノルド**

| 技　名 | 出し方 |
|---|---|
| 双龍脚 | ↓↙←+キック |
| 飛燕斬 | →→+キック |
| 神威鳳凰拳 | ←↙↓↘→+パンチ |
| 翔鶴閃 | →↓↘+キック |

**クレイズ**

| 技　名 | 出し方 |
|---|---|
| ファイナルエルボー | ←に溜めて→+パンチ |
| オーバードライブクラッシュ | →↘↓↙+キック |
| オーバーヘッドクラッシュ | ←↘↙+キック |
| サンダーウェーブ | ↓↘→+パンチ |

**ジャクスン**

| 技　名 | 出し方 |
|---|---|
| ソニックニースマッシュ | ↙→+キック |
| バーニングスラッシュ | →↘↓↙←+キック |
| レッグスマッシュ | →←→+キック |
| ラッシュパンチ | ↓↘→↗+パンチ |

**サンタナ**

| 技　名 | 出し方 |
|---|---|
| フライングクロスチョップ | ←に溜めて→+パンチ |
| ミサイルキック | ↓↘→+キック |
| 箱投げ | しゃがんで3つのパンチ同時押し |
| ムーンサルト | ↓に溜めて↑+キック |

**シンゲン**

| 技　名 | 出し方 |
|---|---|
| 幻影双手刀 | ←に溜めて→+パンチ |
| 紅蓮焦 | ↓↘→+パンチ |
| 紅蓮焦下段撃ち | ↓↘→+キック |
| 居合い斬り | ↓↙←+パンチ |

**Mr. 陳**

| 技　名 | 出し方 |
|---|---|
| 竜巻連脚 | ↓↙←+キック |
| 虎咆拳 | →→+パンチ |
| 龍撃肘 | ←に溜めて→+パンチ |
| 紫暈雷撃破 | ←↙↓↘→+パンチ |

**アスカ**

| 技　名 | 出し方 |
|---|---|
| 訃燕 | ↓→+パンチ |
| 狼牙 | ←に溜めて→+パンチ |
| 朱雀閃 | →↘↓↙+キック |
| 青龍脚 | ←↘↙+キック |

**ビル**

| 技　名 | 出し方 |
|---|---|
| パワーラリアート | ←に溜めて→+パンチ |
| タックル | →→+パンチ |
| ロケットキック | ↓↘→+キック |
| 箱投げ | しゃがんで3つのパンチ同時押し |

※すべて相手が自分の右側にいる場合

西暦20××年、世界中で熱狂的な人気を集めているスポーツ、それが

# ヘビースマッシュ



**見た目はちょっと変わっているが内容は激アツバトルスポーツなのだ!!**

KAL

ラフプレイOK！武器使用すら可能なハイパースポーツ。

一見とっつきが悪そうだが、テクニックを知れば知るほどおもしろく、強くなれる！

今回の記事では、そのへんを意識して簡単なテクニックも紹介してるぞ！

## こいつがルールだ！

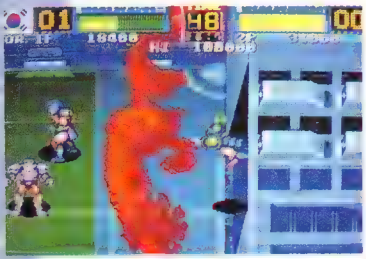
パッと見ではよくわからないスポーツだが、落ち着いて見ればやってることはハンドボールだ。したがってこの世界にもルールは存在する。そういうわけでゲーム内容とともに説明しよう。

それぞれ違う特性を持つ10のチームの中から1チームを選び、規定時間以内に相手チームより多く得点すれば勝ちだ！

同点の場合は延長戦（サドンデス）に入る。

そして全10試合を勝ち抜けば、ヘビースマッシュチャンピオンだ！

## 操作はちょいと複雑でもやり方わかれば楽しさ10倍!!



これがパワーゲージ。放っておけば溜まっていく。重要なので常に注意しろ。

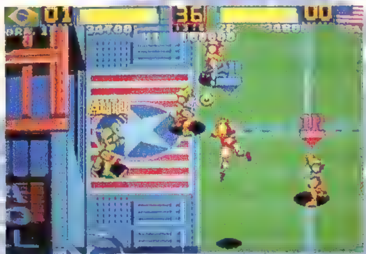
レバーで選手の移動とボールを投げる方向を操作する。

3つあるボタンは、それぞれシュート、ジャンプ、パスボタンで、ボールを持っていないときはアタック（ボールを持った相手がいないといけない）、ジャンプ、武器（飛び道具）攻撃ボタンとなる。

シュートは、画面上部にあるパワーゲージの溜まり具合により4段階に威力がわかれる。フルパワーのときに放てば必殺シュートだ。またこのボタンは、ボールを持っていないときに押すとアタックボタンとしてはたらき、近くのボールを持った敵にタックル（ラリアット、スライディングetc…）をかますことができる。



ボールを持った奴が近くにいたら、シュートボタンを押してアタックだ！



コーナーからジャンプパス！このあと上のキャラを使って……



ジャンプキャッチして着地前にそのままシュートだ！（注・連続写真ではありません）

ジャンプボタンはこのゲームを楽しむうえで非常に重要なボタンだ。主に他のボタンと併用して使う。ジャンプパスやジャンプシュートは使用頻度も高い。

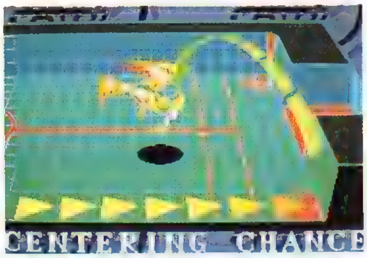
パスボタンはその名のとおりパスを出すものだが、ボールを持っていないときで、なおかつパワーゲージが満タンのときに押せば飛び道具で攻撃することができるぞ！



手の届かない距離、複数の敵には飛び道具攻撃だ！ゲージが満タンならでるぞ。

## センタリングやジャンプパスを利用するのだ!!

ここでちょいと、ゲームを楽しむためと試合に勝つためのポイントを教えちゃおう。




ゲーム中にでてくる説明画面。センターリングの説明ね。

まずはジャンプパスを使うこと。最初のうちはどうしてもパスのことを忘れがちになるけど、ジャンプしてからのパスは遠くに投げることができるからお得だ。

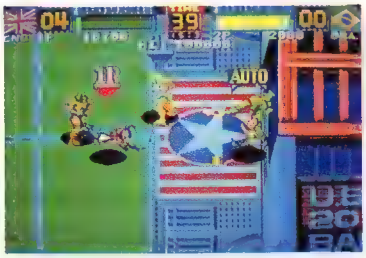
同じようにジャンプシュートも使ってみよう。これは強力だぞ。

そしてこれらを組み合わせると、次のようなこともできる。

試合が始まったらジャンプパス。すぐにジャンプボタンを押して次の選手にパスを空中キャッチさせ、地上に落ちる前にそのまま空中でシュート!!とかできるぞ。パスで速攻でゴール前まで行き、コーナーへ向けてシュート、するとボールが大きくはね返ってくるから、それをゴール前で待って空中でオーバーヘッドやヘディングシュートする、なんてものだ。ちなみに、とんでくるボールの近くでシュートボタンをタイミングよく押すとオーバーヘッドやダイビングヘッドになる。



角の丸く光る部分めがけてシュートを放ち、はね返ってきたボールを…



ヘディングシュート!スカッとするんだアこれが!!



女性チームはパワーが低いが、空中オーバーヘッドなら強力・パワー不足を補える。

これらができるようになると何倍もおもしろくなるーウソだと思ったらやってみろ!!

## 密かにアツイ!?超凝り得点システム

このゲームは得点の入り方にも凝ってるぞ。一例をあげると……

- ●シュートで巻きこんだ選手の数ごとにボーナス。
- ●必殺シュートで貫通した人数が多いほど得点UP。
- ●失点数が少なければボーナスUP。
- ●コールド(6点差)とその数に応じてボーナス。
- ●ハットトリック（同キャラが3回ゴールを決める）とその人数でボーナス。

などなど。まだたくさんあるけど、残りは自分たちで探してみよう。

## アメリカ代表
**（レッドイーグルス）**

アタック技が最強だ！ラフプレイで勝負。




## 日本代表
**（カミカゼストライダーズ）**

移動スピード、アタックスピードが速い！




## ブラジル代表
**（リオパワーズ）**

スピードが速くオーバーヘッドが強力だ！



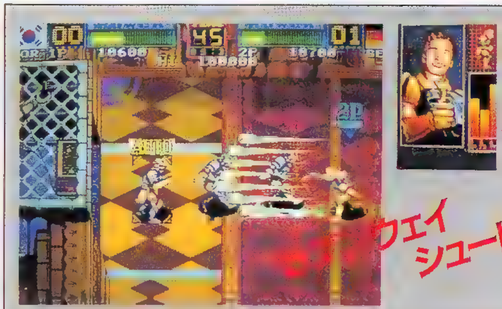

## 韓国代表
**（ソウルファイターズ）**

ジャンプ必殺シュートが超強力だ！




## ドイツ代表
**（ベルリンジャガーズ）**

センタリング、ヘディングがうまい、技巧派チーム。ダメージ回復速度も最速。



## イギリス代表
**（ユニオンシャープス）**

地上で放つ必殺シュートで勝ち抜けろ！



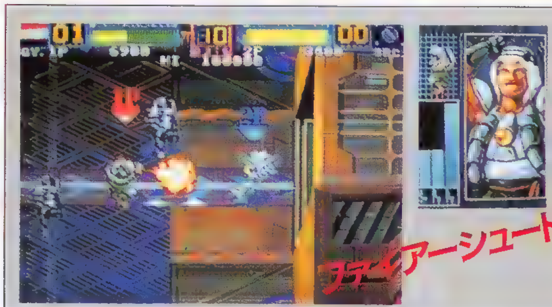
## イタリア代表
**（ミラノスティンガース）**

飛び道具攻撃の射程が長いぞ！



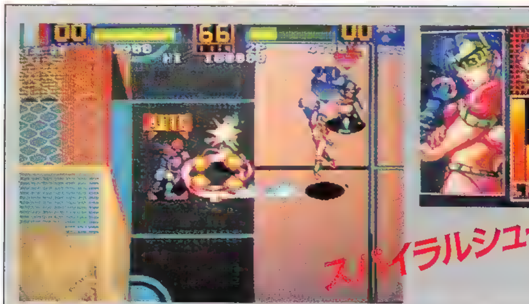

## エジプト代表
**（コプトディフェンダーズ）**

防御力の高いチームだ！



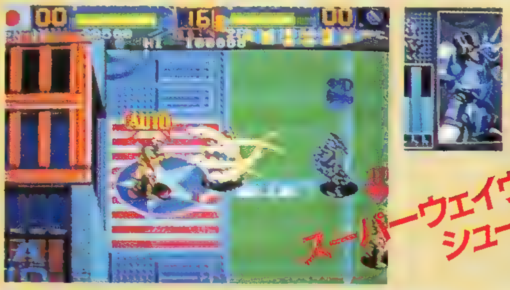

## オーストラリア代表
**（バーニングレディース）**

移動スピードが最速！




## スペースコロニー代表
**（モビルストライカーズ）**

パワーのチャージが最も早く、飛び道具攻撃が最強！



# スケールの大きいシューティング!

# 龍神

©TAITO

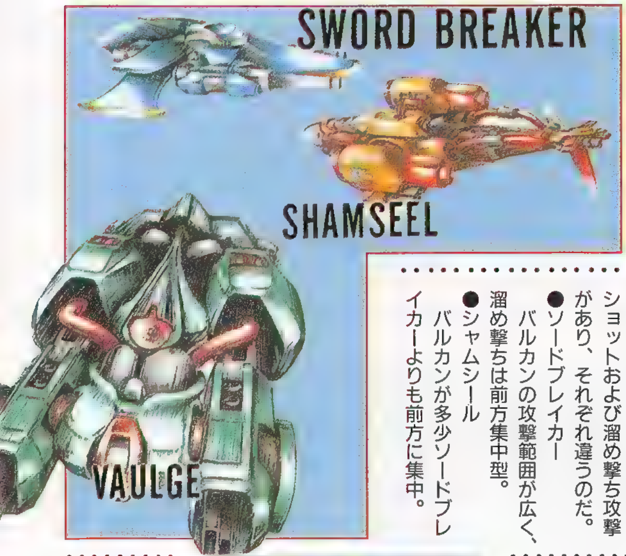
**広い宇宙を行ったり来たり、宇宙好きにはたまらないね。**

※写真はすべて開発中のものです。

龍神は、全6ステージ、各ステージごとに違う惑星が舞台なのだ。

ゲーム内容は、画面を見てもらえば一発でわかるとおり、ガンガン撃つタイプのシューティングゲームである。

8方向レバーに、ショットとボム。もちろん各面には、中ボス、大ボスがもれなく付いてくるという念の入れようだ。大ボス好きなピープルはうれしいかぎりだね。




## 自機の種類が4タイプ

プレイヤーの操る自機は、以下の4種から選ぶことができる。各タイプごとに、通常ショットおよび溜め撃ち攻撃があり、それぞれ違うのだ。

●ソードブレイカー
バルカンの攻撃範囲が広く、溜め撃ちは前方集中型。

●シャムシール
バルカンが多少ソードブレイカーよりも前方に集中。

●バウルジ
完全な前方集中型のショットがウリ。

●ファルシオン
唯一後ろに攻撃可能なキャラ。溜め撃ちが広範囲なのも特徴。

とまあ、こんな感じの4タイプから、自分の好みに合ったヤツを選ぶのだ。




## アイテムも豊富

パワーアップアイテムのほうも負けずに種類がいろいろある。

ショットが2種類、自機の横につくオプションが2種類と豊富だ。自機の形と組み合わせるとさまざまな組み合わせが楽しめることだろう。

●バルカンorレーザー
通常ショットの種類はこの2つ。アイテムによって切り換え可能だ。全5段階。







●オプション
ホーミングミサイルと、レーザーの2種。



●ライフ
自機はライフ制で、ライフが0になるとゲームオーバーになってしまう。このアイテムはライフゲージが1つ回復。最大ライフは4つまで。



●ボム
一撃必殺のボム。このボムも、当然自機の種類によって違うものになる。最大9発。



●BIG
このアイテムは、一定時間無敵になれる。



中ボス、大ボスがもれなく付いてきます。

●ボーナス
ボーナス得点
たくさんあるアイテムだが、とっちゃいけないものはないのであまり気にせずに、取りまくってしまおう。

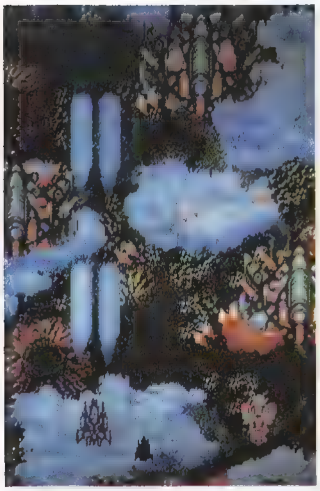
## 自分にベターな装備を選べば完全勝利間違いなし!

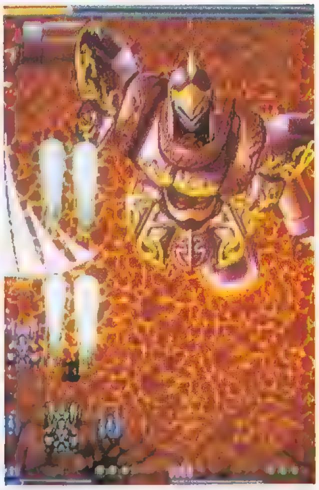
龍神は、数ある装備の中から、自分の好きなものを選んでいく作業がとにかく良いと思うのだ。

ベストな装備を見つけたら、あとはもう撃ちまくるのみ! ライフ制というのも、適度な難しさがあっていいものだ。

溜め撃ちあり、ボンバーあり、無敵あり、何でもありのこの龍神。2人同時プレイは盛り上がるぞ!

(R-K君)





2P同時プレイでは、同じキャラを使うこともできる。



ビッグ!無敵アイテムを取ったところだ。

# ファンタスティックパズルゲーム エメラルディア

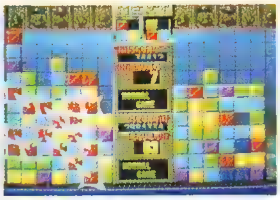
©(株)ナムコ

海を舞台にしたパズルゲーム。青いイルカ「ミント」たちが送る海の楽しさを味わうのだ。

## 楽園天国へようこそ!

見てのとおり落下型パズルゲーム。4方向レバーで左右&高速落下。そしてボタンで回転。

様々な色のキューブが3個1組でL字型に落ちてくる。同じ色を真上からぶつけるとダメージ。その際に縦、横、斜めにつながった同色のキューブにダメージを与えることができるぞ。1ダメージでひびが入り、2ダメージで消すことができる。

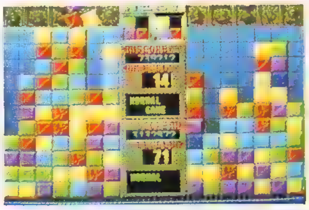

同じ色さえつながっていれば一気にダメージを与える。

## 親切設計のカタマリのよーなパズルゲームだぞ

ゲームオーバーはフィールドのすべてが埋まったとき。フィールドから余ったキューブは転がって落ちるようになっているのだ。

他にもお助けアイテムとして「スター」がある。これはフィールド上のある1色のキューブをすべて消せる素晴らしいアイテム。コズモパズルであったあのボーナスもあるぞ。

選べるモードは3つ。君ならどれで遊ぶ?

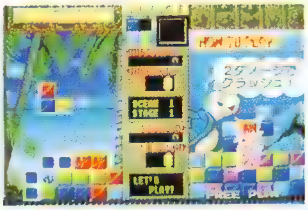

ラインを越えても大丈夫。レバーで転がる向きを変えられるぞ。

## エンドレスゲームだ「ノーマルモード」

ひたすらキューブを消していくのがこのモード。初級、中級、上級の3種類。だんだん色の数が増えてくるぞ（最高6色）。

## 海の仲間を助けろ!「アドベンチャーモード」

あらかじめ積まれたキューブを崩して海の仲間たちを救い出していく面クリアタイプのモード。画面上にとらわれているすべての仲間を一番下まで落とせばステージクリア。


これをそのまま落としてクリア。わかるかな

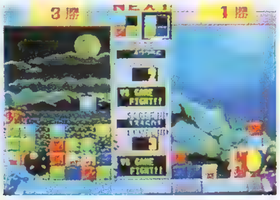
## キューブを送り合え!「対戦モード」

お互いにキューブを送りあうバーサスゲーム。

多く消せば消すほど、相手にキューブをたくさん送れるぞ。さらに連続によってお邪魔キューブの「アカンベーキューブ」を送ることができるぞ。青とピンクのイルカの対戦。鉄球を送れるかな?

暑い夏を涼しくするこのゲーム。夏休みを使ってゆっくりとやってみよう。

（F-GOLD）


玉が大きいほど、キューブを多く送られるぞ。鉄球は強いぞ〜。

---

ほんわかした"わたがし"のよ〜なテイストのパズルゲームなのだ。

# おいしいパズルはいりませんか

©サンソフト

## こ〜して2人はパズルする

「パズル博士」に家の招待された「ナオキ」と「みいな」でしたが、途中パズルの森に迷い込んでしまいました。

果たして2人は無事、博士の家にたどり着けるのでしょうか…?

## 基本はこ〜んな感じ

ゲームは全5ステージ&4つのパズルによるオムニバス構成となっている。

スゴロク形式のマップ画面を、ルーレットによって出た数だけコマを移動させて進行し、コマの止まった場所により「かくれんぼ」「クロスワード」「絵合わせ」「間違い探し」の4つのクイズと「ボーナス」の各面が君を待っている。

もちろん2人同時プレイも可能。この場合、完全協力型プレイとなるため、ゲームを容易に進めやすいだろう。

手持ちの制限時間がなくなったらゲームオーバー。「おてつき」をすると、罰として制限時間が大幅に減ってしまう。あせらず、慎重にいこう。


マス目を1個づつチェックしていけば楽々。

「かくれんぼ」は、画面隅の枠内に表示された人物を探すもの。簡単そうに思えるけど、実は枠内の人物は、一定時間ごとにポーズを変えてしまうのだ。常時、枠内の人物の変化に留意しよう。それに加えて、探す範囲も結構広い（画面9つ分くらいかな?）4つの中で一番難しいかもしれないぞ。

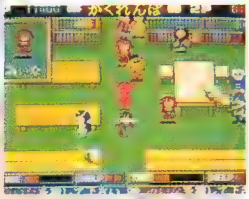
「クロスワード」は、5×5枠の格子に文字を埋めていく、お馴染みのアレだ。

このクイズのみ、間違えて回答してしまっても「おてつき」にはならないぞ。

「絵合わせ」は、ジグゾーパズルの要領で、1枚の絵を復元させるというもの。

左枠内に残された1ピースをヒントに、右枠内のピース置き場から拾ってきて当てはめる…のだが、実は各ピース同士は重なっていたりする。

上にあるピースしか取れないので、最初に表示させる絵を良く覚えておいてから、ピースを置くようにしよう。


"かくれんぼ"だから背景に隠れてて一部見えない事もある。

「間違いさがし」は、2つの絵の中から、間違っている部分を7つ見つけだすもの。

絵にみとれて終わり、なんてことはないよーにね。

どうしてもダメ…そんな場合は焦らず騒がず画面内の「HELP」を選択するべし。1つだけ、コンピュータが答えを教えてくれるぞ。1コインにつき2回までしか使用できないので（ボーナス面で回復する可能性はあるけど）ここぞ、という時に使おう。



この笑顔ですべてがむくわれるって感じのステージクリア画面。

殺伐としたゲームが流行してますけど、時には友達や彼女（氏）と親睦を深めるべくクイズゲーム、なんてのも、なかなかオツなものですよ。

（TKO）

ゲーメスト
増刊速報
GAMEST EXTRA NUMBER
PROMPT REPORT

# ついに
# Wヒーローズ2

(ワールド)

## ビデオ&増刊号が動いた！

あのゲーメスト今度はカレンダーを!?
P.161から

### 増刊発売！「ワールドヒーローズ2」

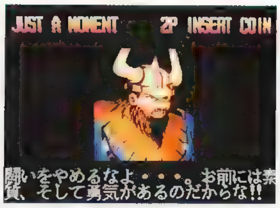
——えー今回私は、ワールドヒーローズ2の増刊号が発売されると聞きつけ、ワールドヒーローズ2出演のエリック氏に、大胆にもインタビューを試みてみました。

——まずはおめでとうございます。

㋓…どーも。

——では今回の売りは？

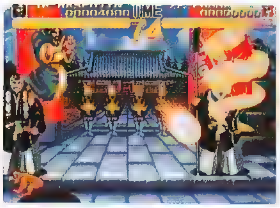
㋓…そうだな。まずは私たち出演者全員のプロフィール紹介などはいいぞ。私たちが英雄と呼ばれるようになった理由が明らかになるのだ。



英雄と呼ばれるにはそれなりの理由があるのだ（エリック談）。

——ほほう。なるほど。ほかには？

㋓…うむ。攻略のページなどは、われわれの中で真の強者はだれなのかを知るには非常に役立つだろうな。


最強は一体誰なのか？

——ほほう。エリックさん自信のほどは？

㋓…ハハハッ。ディオなど敵ではないわ！

——そして増刊号の見どころといえば、カラーイラストが思い浮かびますねぇ。

㋓…おお！　忘れとった。私たちの肖像画だな。私のりりしい素顔をお見せできるぞ。妻にも見せてやろうと思っとるぞ。



愛妻家の一面を見せるエリックさん。

——なかなかの愛妻家のようです。

——では最後にひとことどうぞ。

㋓…私に会いたくなったらこの本を買うのだ。私はいつでもここにいるのだ。

——さすが！決めゼリフはカッコイイですね。今日はどうもありがとうございました。

### ビデオ絶賛発売中

今度は、好評発売中のビデオ「ワールドヒーローズ2」の魅力を、ジャンヌさんにうかがってまいりました。

——ジャンヌさん、増刊にビデオに大いそがしですねぇ。

㋛…そうね。まったくいそがしくてやんなっちゃうわ。

——で、ビデオのほうはどのようになってるのでしょうか？

㋛…私の活躍が見たいのなら買うべきね。でもほかのかたたちの活躍も一応入ってるわよ。


CPU、対戦と盛りだくさんの活躍を見せるジャンヌさん。

——対戦プレイでの活躍はものすごいものがありますね。

㋛…これが実力、てところが見られるわよ。もうちょっと手かげんしてあげればよかったかしら？

——ちなみにジャンヌさんの目ざわりな奴は？

㋛…ウーン、そうねえ、キャプテンキッドとかいう無国籍野郎かしら。見ればわかるでしょうけどイヤらしい攻撃してくるのよね。

——このほかに活躍してるのは？


全キャラちゃんと活躍してます（ゲーメスト）。

㋛…実は私、自分のところしか見てないの。オホホホホ！ゲーメストのかたたちがそのへんはうまくやってくれてるわよ、きっと。



スキンヘッドデスマッチに負けたジャンヌさん。

——そ、そうですか。では、お約束の大道芸なんかは？

㋛…な、なによその話のふりかた、やめてよ。

——話によるとジャンヌさんのハゲ頭が見られるとか…。

㋛…そうよ！悪かったわね！できればその話題には触れてほしくなかったわ！

——気をとりなおしてひとことど－ぞ。


すっかり気をとり直したジャンヌさん

㋛…ビデオでみなさんに会えるのをお待ちしておりますわ♡あなたのジャンヌより。

——すっかりキゲンを直したようですね。ありがとうございました。

# 10月中旬発売予定！ゲーメストカレンダー。「餓狼伝説2」&「ワールドヒーローズ2」各1300円（税込）・A2版・フルカラー・13枚

## カレンダー「餓狼伝説2」「ワールドヒーローズ2」10月中旬発売予定

さて、最後にゲーメスト初の試み、カレンダーのすばらしさについて、「餓狼伝説2」の舞さんに語っていただきましょう。

——舞さん、こないだは等身大のポスターの撮影ごくろうさまでした。ええっと、今度はカレンダーをお作りになるとか？

舞…ええ、まあ人気がありすぎるのも考えものね。

——カレンダーの中身はどんな感じなのでしょうか？

舞…それはもちろんフルカラーで、12枚全～部わたくしの艶姿(あでやかなすがた)で彩られているに決まっているじゃありませんか。

——えっ、でもこの資料には全キャラクター参加と…。

舞…お～っほっほっほっ花蝶扇！

——ううっ、痛いじゃないですか！

ジ…ちょっとあんたたち！私を忘れてやしない？

——あっこれはこれはジャンヌさん。いったいどうして…？


ジュリアナなんて目じゃなくてよ！お～っほっほっほっ。

ジ…何いってるの、私のカレンダーも出るのよ！

——ええっと、WH(ワールドヒーローズ)2も全員参加では？

ジ…私をあんな田舎娘と一緒に扱おうっていうのね。なによ、ちょっと人気があるからって！

——あ～あ。ジャンヌさん、すねて萎(いじ)けちゃいました。

——それでは最後を舞さんに締めくくってもらいましょう。

舞…わたくしとその他11名の餓狼伝説2カレンダー。絶対に損はさせなくってよ！お～っほっほっ。

——どうもありがとうございました。それでは……。

ジ…ちょっとあなた！私には何のあいさつもなしですの？

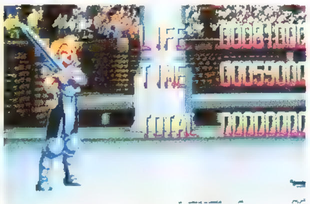
——（ゲっ。いつの間に）それではジャンヌさんも、一言どうぞ。

ジ…ただでさえ頭数が多いんだから、私の出番を減らしたらゆるさないわよ！どうせなら「日めくりパラパラジャンヌ♡カレンダー」にしてほしいぐらいなのよ！


何が田舎娘よっ！あんたなんてオバさんじゃないの。

——あの…もうこのへんで…。

ジ…おだまり！あなたも娘がいいっていうのね！キ～もういいわ。


最近わがままなお嬢さんが多いようですね。

——あ～行ってしまいました。

——それでは、餓狼2とWH(ワールドヒーローズ)2のカレンダーを楽しみにしていてくださいね。

### ——カレンダー予約の掟——

読者サービス部と㋾屋で予約できますので、気軽に注文してくださいネ。なお、読者サービス部にご注文の場合には、定価1300円＋送料400円＝1700円となります。商品番号は、[餓狼伝説2：SS－23]、[ワールドヒーローズ2：A－8]となります。
このほかに、全国どこの本屋さんでも予約注文できます。そのときは、P.126～127の間についている注文書を近所の本屋さんに持っていけばOKです。

## ビデオはやっぱりゲーメストレーベル



餓狼伝説2－新たなる闘い－
6000円　通販番号GV－2
くわしくは読者サービス部へ。
TEL：03－3293－9326




**今度のビデオはワールドヒーローズ2なのだ!! おいしい特典も付いてるゲーメストレーベルNo.3もうこれは買うしかない。**

ワールドヒーローズ2
6000円　通販番号GV－3
付録は雑君描き下ろしW(ワールド)ヒーローズ2キャラクターシートだ!!

**おかげさまで、No.60ザ・ベストゲームとNo.79アイランド黙示録の増刊2冊が完売となりました。買ってくださったみなさん、本当にありがとうございました。これからもゲーメスト増刊をよろしくお願いします。**

### ストリートファイターII



一大ブームを巻き起こしたストリートファイタII。その魅力のすべてを完全凝縮!!キャラクター紹介、すべての技の一覧表&出しかた、対CPU戦や対戦必勝法、開発秘話など、内容盛りだくさん。
全144頁　1000円

### ストリートファイターIIダッシュ



対戦格闘アクションゲームの最高峰、ストリートファイターIIダッシュ。対戦攻略をはじめ、四天王を徹底解説、連続技のバリエーションも豊富に紹介。人気漫画家によるイラスト特集もある。
全160頁　1200円

### オールカプコン



今、一番人気のあるゲームメーカー〝カプコン〟のすべて。カプコンゲーム第一弾バルガスから、1991年のストII、キャプテンコマンドーまでを完全網羅。写真やイラストも盛りだくさん。
全160頁　1200円

### ギャルズ♡アイランド2



ゲームに出てくる女の子だけを集めた、マニアも必見のこの一冊。開発裏話や描きおろしイラストなど、よそでは絶対に手に入らない資料を紹介。読者が選んだベスト30やフルリストなどもある。
全144頁　1200円

### 餓狼伝説2



格闘ゲームブームの中で生まれた、秀作のこの一本。各キャラクター紹介はもちろんのこと、開発日記やキャラクター別のデータなど目を見張る資料を満載。対戦攻略とCPU戦は究極的に紹介。
全144頁　1200円

### 必殺裏ワザ増刊　最新格闘ゲーム



格闘ゲームを一つにまとめてしまった、魅惑の一冊。NEWゲーム11タイトルは、基本操作から各キャラの設定などの紹介をゲームごとにまとめて掲載。ストIIの歴史についても研究している。
全144頁　980円

## ゲーメストビデオ『サムライスピリッツ』ビデオ化決定！9月下旬発売予定!!

# (ゲ)屋宅配便 in ハイテクランドF1 6月20日(日)(千葉)

## いや～、今回の宅配便は過去最低の戦績となってしまいました。

### ビデオ宣伝を兼ねた言い訳

実は今回の(ゲ)屋宅配便、7月発売予定となっているワールドヒーローズ2のビデオの撮影と日程が重複してしまい、ワーヒー2マスターの編集部員は、撮影のほうを優先して動員されていた。

こういう諸般の事情から、後述の悲惨な対戦結果が生じたのでありました（言い訳モード発動）。

だからというわけではないけど、ビデオのほうは期待してほしい（この号が出るころには既に発売済みのはず）。

### 郊外の大型店・ハイテクランドF1

F1の後ろ姿のオブジェが印象的な外観に、広々とした店内には多彩な筐体が設置してあり、老若男女幅広く楽しめる構成となっている。ゲームに疲れたら、複数テーブルが用意されている軽食コーナーで一息つけるのも嬉しい。

駐車場も完備されているので車で行っても大丈夫だし、近郊の人はぜひ一度行ってみるといいでしょう。



これがF1の後ろ姿オブジェ。

### 胸中不安だらけナリー

今回の対戦要員は、ぴぐ、しもでん、田渕健康、TKOの4人。人数こそ揃ってはいるものの、内わけは「対戦格闘が不得手なライター」「本誌デザイナー」「アイランド担当者」「入って間もない新人ライター」という構成である。

この時点で結果は火を見るより明らかなのだが、それでも勝利せねばならぬのがゲーメストの掟。

このようなシチュエーションにおいて新人の私は、急に降って湧いてきた表だっての初仕事に、ただ胸の高鳴りを覚えていただけだった（緊張感0）。

現地到着直後の編集部員一同と(ゲ)屋号。まだこの時点では全員「お気楽極楽」状態。




### 過去最悪の対戦成績！

対戦に使用するゲームは、餓狼伝説2及びワールドヒーローズ2。

個人的には「ワーヒー2なら、なんとかなるかな？」と思っていた…。しかし、その目論見は甘いものであることを、後ほど思い知るのである。

対戦希望者リストの希望ゲーム欄には、餓狼2の文字のほうが、比較的多く見受けられたのである。

やはり、対戦希望者はプレイ慣れしてるゲームで勝負にきている…。この時点で、背筋に冷たいモノを感じる私であった（緊張感少々UPぎみ）。



対戦の後は、全員で集合写真をパチリ。皆さんお疲れさま～って、疲れてたのは編集部員だけだったりして。

### (ゲ)屋販売の開始と同時に、対戦大会開始


この日は新作テレカもお目見え。欲しいグッズは買えたかな？

対戦は全部で32戦。あまり触れたくはないものの、結果は…しもでん&田渕健康が2勝6敗、TKOが1勝7敗、ぴぐが0勝8敗と、目もあてられない戦績だけが残った。

文字どおり、過去最低の戦績である。


連戦連敗の編集部員に疑問を投げかけるギャラリーの図。「おいおい、マジかよ」って感じ。

あまりの悲惨な結果に、ぴぐが「切腹モノだ…」と呟いたので「それ言ったら私なんか打ち首ですよ」と突っ込んだものの、後から考えたら、とてつもなくシャレになってないことを自分で口走ってるなぁ、とか思ってしまいました。


ボコボコにされる編集部員の図・その1。それでも、しもでん氏のチンは善戦していた。

今回は通常の商品（ポスター、ノート&勝利者には特製テレカ）に加えて、店長さんのご好意により、画用紙ノートなどが参加者全員に用意された。ほとんどの参加者がテレカを勝ち取っていることを考えると、とても豪華だったと言えよう。

### 次回はがんばるぜ！


ボコボコの図・その2。「でも俺アイランド担当だから」とは本人の弁。

当日ハイテクランドF1に観戦に来ていた皆さん、情けないプレイを披露してしまってゴメンナサイ。

ホントに、今回だけは仕方なかったんすよ（涙）。

「次こそは必ず！」

（TKO）


ボコボコの図・その3。「でも俺新人だし」…って、それは弁解になってないぞ。

なーんて気合を入れつつ、我々の次なるチャンスを与えてくれるゲームセンターを、全国から募集しています。

くわしくは、新声社の萩原、加藤まで。




Innovations in Recreational Electronic Media　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

開発元

TAMTEX
株式会社タムテックス

総発売元

IREM CORPORATION
アイレム株式会社

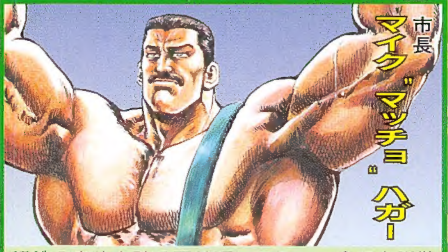
本　　社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM


リアルアクション RPGトリネア 10月1日発売
TRINEA
世紀末パラドックスへの挑戦!
©1993 YANOMAN
©1993 JAM
SUPER Famicom
SUPER FAMICOM は任天堂の商標です。
ゲーム・エンタテイメント革命宣言
YANOMAN
(株)やのまん
〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10
ファミコン スペースワールド'93
8/25・26
©士郎正宗・ガネーシャ・青心社

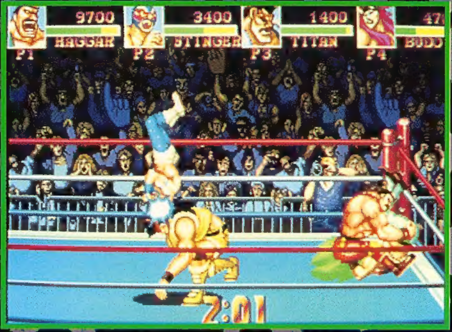

電撃CD文庫ベストゲームセレクション
餓狼伝説
宿命の闘い
No.1
闘いの伝説はここに刻まれる!
サウンドドラマCDとビジュアルブックの究極合体!
ゲームファン待望の超大型CDブックシリーズついに登場!!
その名は「電撃CD文庫ベストゲームセレクション」だ!
これが驚愕の内容だ!
★『餓狼伝説』の世界を初のサウンドドラマ化
SNK監修の公認ストーリーで『餓狼伝説』の世界を鮮やかに描き出す。テリー、アンディ、ジョーの叫びを聞け!
★BGMはゲームミュージックをフルアレンジ
ゲームの興奮がよみがえるオリジナルBGMのアレンジバージョン。さらに餓狼ワールドが熱く燃える!
★アニメ版『餓狼伝説』の大張正己キャラも大紹介
SNKのゲーム版キャラクターはもちろん、アニメ版「大張キャラ」も同時掲載。魅力倍増のブックレットに期待せよ!
★見よ! この超豪華声優陣!!
CAST
テリー・ボガート……草尾 毅
アンディ・ボガート……堀川 亮
ジョー・ヒガシ……矢尾一樹
不知火 舞……林原めぐみ
ビリー・カーン……難波圭一
ギース・ハワード……森 功至
★完全図解「格闘技入門」。これを読めば、キミも「キング・オブ・ザ・ファイターズ」に出場できるぞ!
★オリジナルコミック、32ページ収録
★初回封入特典は「キング・オブ・ザ・ファイターズ エントリーIDカード」だ!
▲イラスト/SNKオフィシャル
▼イラスト/竹井正樹
8月25日2タイトル同時発売
初回出荷分は封入特典付。品切れが予想されますので、書店で予約して確実に手に入れよう!
定価3,800円(税込)
サウンドドラマアルバム(約60分 CD豪華上製本仕様ケース入り)+ブックレット(64ページ)
発行:メディアワークス
内容についてのご質問は 〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル TEL.03-5276-3107(事業開発部)
発売:主婦の友社
ご注文は 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03-3294-1137(主婦の友社営業部)
©SNK 1991 ©1992 HEAD ROOM ©SNK/フジテレビ・NAS ©1993 Media Works
同時発売
卒業 Graduation 第1学期
あの『卒業』がゲームのオリジナルキャストでドラマになった!
「5人組」が歌うテーマ曲も付いているぞ!
さらに竹井正樹描き下ろしイラスト満載のブックレットは必携だ!
初回封入特典は「清華女子高等学校 生徒証」だ。


世界対戦始まる！
THE 100MEGA SHOCK!
第4弾
好評活躍中！
2人対戦プレイ
ネオ・ジオ用ワールドヒーローズ2
6月4日発売！28,000円（税別）
WORLD HEROES 2
TM
© ADK 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
ADKテレフォンサービス開始！
048−775−2347
開発元
ADK
株式会社エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル5F
TEL.048(775)2412(代表) FAX.048(775)2198
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

CAPCOM




鋼鉄の肉体を誇る正統派レスラー。全てを蹴散らす「ダブルラリアット」、脳天を打ち砕く「スクリューパイルドライバー」で、一気にフォールを奪い取る。







空中殺法を得意とするマスクマン。垂直落下の「アトミックダイバー」、人間ミサイル「スクリューダイビング」で、敵をまったく寄せつけない。

# プロレス戦線、さらに激化!

伝説の王者、ヴィクター・オルテガの失踪が火をつけたプロレス世界闘争。
マスター・オブ・マッスルボマーの栄誉を賭けて、男達の闘争本能が解き放たれる!
鍛え抜かれた肉体が放つ驚愕の必殺技、ボルテージを一気に高める派手なパフォーマンス、さらには
4人のレスラーが狂乱のファイトを繰り広げる、白熱のチームバトルロイヤル。
熱狂と興奮のほとばしる中、運命のゴングがいま、打ち鳴らされる!




ロシアが生んだ若き天才。空をも切り裂く「ソニックフィスト」、腕とって体落とし風投げの「サンセットスプラッシュ」は、はかり知れない威力を秘める。



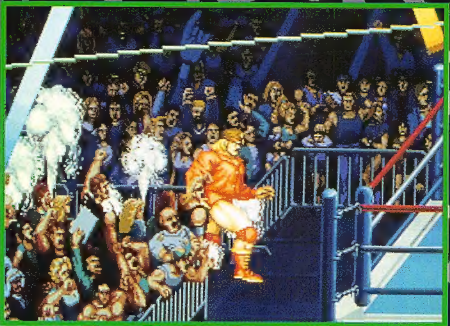



全米プロレス界のトップレスラー。ライバルのザラゾフ同様「ソニックフィスト」、「サンセットスプラッシュ」を駆使して、確実に相手を叩きのめす。






いまだ無敵を誇る謎の覆面レスラー。一撃必殺の「デススパイラル」、防御不可能「ピラミッドクラッシュ」は、相手の戦意を喪失させる。






ジャングルで育った野性児。怒りの本能をむき出しにした「ジャングルパニック」、骨の髄まで打ち砕く「ハリケーンストンパー」は、他のレスラーを圧倒する。



QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.

QSOUND™ Qサウンド™はアーチャー社の商標です。

## チームバトルロイヤルが熱いぞ!!

プロレス好きが4人集まればもうコレしかない! 2人ずつ組んで闘うチームバトルロイヤルは、かつてない迫力だ。

(1人〜3人でも楽しめます。)

4人同時プレイOK!

カプコンのゲームをプレイしての感想をハガキに書いて、大阪カプコンへお送りください。PGC(プレイゲームカード)をさしあげます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号をお忘れなく)


最強最後の巨人
タイタン・ザ・グレート
超人的肉体を誇る巨人レスラー。背骨を砕く「タイタンブリーカー」、足をへし折る「サークルウェーブ」は、一瞬にしてギブアップを奪い取る。
迷える羊
シープ・ザ・ロイヤル
CWA随一のパワーファイター。高々とかかえあげて全身を叩きつける「トルネードスラム」、手刀の嵐を浴びせる「ショットガンスタップ」は、破壊力抜群。
白面の悪魔
ミステリアス・ブドー
顔にペイントをほどこした空手の達人。敵を絞め落とす「血風刃」、舞うように蹴りを放つ「旋風脚」は、まさに東洋の神秘。
狂える巨鯨
キマラ・ザ・バウンサー
極悪非道の巨漢レスラー。顔面めがけて吹きつける「毒霧」、三半器官を破壊する「ジャイアントスイング」は、敵を恐怖に陥れる。
Muscle Bomber
マッスルボマー
THE BODY EXPLOSION
TM
©CAPCOM 1993 イラスト／原 哲夫

ゲーメスト
September 9 1993
No.98
平成5年9月1日(毎月1回1日発行)
第8巻第16号通巻第98号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料81円



雑誌03659-9　Printed in Japan　T1003659090551